JOC FULL GHOSTMASTER



NOIEMBRIE 2006 NR. 73/ ANUL VII

ISSN: 1454-9964

PC Games 4 fun

PREȚ ~~13,50 RON~~ 11,90 RON



MEGAREVIEW
Gothic 3

HARDWARE
CARCASE GIGABYTE:
TRITON ŞI POSEIDON ÎN TEST

60 PAGINI DE TESTE
CAESAR IV
THE GUILD 2
PARAWORLD
FIFA 07
GTR 2

JOCUL LUNII
Medieval II: Total War
ALCHIMIA PERFECTĂ ÎNTRE FRUMUSEȚE ŞI CRUZIME!

Viaţă de student

Tot românul ştie că ferventţii săi conaţionali au împânzit de vreo 15 ani ţări ca Italia, Spania sau Germania în căutare de lucru pe bani, mai mult sau mai puţin curaţi, da' europeni. Nu tot românul ştie însă că foarte mulţi conaţionali ai săi sunt plecaţi la studii în aceleaşi ţări. Cum intrarea în UE atârnă ca sabia lui Damocles asupra capetelor noastre, vă propun să luaţi în considerare nu o ofertă de locuri de muncă în străinătate, ci o ofertă de studii în domeniul care vă este cel mai drag. Da, este vorba despre jocurile video. Unde? În Italia, prieteni. Începând de anul viitor, în peninsulă jocurile video devin obiect de studiu într-o instituţie de învăţământ superior, Institutul Tehnic Industrial Majorana din Torino. Tehnic, rezultatul acestor studii îţi oferă o diplomă în Informatică; în practică, studiezi cum să faci grafică 2D şi 3D, principii de game şi web design. Ca să vezi, paradox! Ajungi să îţi rozi coatele pe băncile şcolii studiind ceea ce jucai pe sub aceleaşi bănci. Anunţul, pe care l-am descoperit pe www.itismajo.it/ig2, m-a surprins în cel mai plăcut mod cu putinţă pentru că, până azi jocurile video erau obiectul unor studii mai mult sau mai puţin specializate şi mai mult sau mai puţin utile. Toate aceste studii se făceau cu plată şi erau post-universitare. Le adresez sincere felicitări celor care conduc Institutul Majorana pentru faptul că au reuşit să instituţionalizeze o pasiune transformând-o într-o disciplină de studiu. Nu pot decât să doresc elevilor români de azi ca astfel de iniţiative să devină un virus care să invadeze cât mai multe universităţi din România. Poate că peste 10, 15 ani vom avea şi noi mai multe echipe de producători de jocuri de top, poate că atunci vom şti să ţinem cu dinţii de inteligenţa autohtonă şi să creăm condiţiile pentru repatrierea puţinilor game developeri profesionişti români, care au emigrat în occident din cauza neputinţei unor guvernanţi de a crea oportunităţi în acest domeniu.

Ar fi timpul ca tot românul să înţeleagă o realitate: jocurile video nu sunt un domeniu pe care să-l priveşti tâmp şi cu gesturi tipic balcanice de lehamite...

CIPRIAN COROIANU
Redactor-şef



EDITORIAL

Impressum

Director Executiv
Alexandrina Peter
executiv@mediacontact.ro

Redactor-şef
Ciprian Coroianu (AnOObis)
cipri@pcgames.ro

Redactor Executiv
Mircea Marian (Armata Ultra)
mircea@pcgames.ro

Redactori:
Jácint Erdei (McJacintosh)
jacint@pcgames.ro
Paul Sărăţeanu (Timur Lame)
paul@pcgames.ro
Marius Hiticaş (Betzilla)
marius@pcgames.ro

Corectură
Liana Coroianu (Frăgutza)

Design
Cornel Sevastra (Villager)

DTP
Alexoaie Ioan (ics)

CD-ROM/ Webmaster
Király Tamás (Barteq)
webmaster@pcgames.ro

EDIŢIA S-A ÎNCHIS LA DATA DE 9 NOIEMBRIE 2006

PUBLICITATE: S.C. INSERT MEDIA S.R.L.
DEPARTAMENT MARKETING-PUBLICITATE
Advertising sales-manager
Alina Filip - tel: 0720/400316
mk.alina@mediacontact.ro

Comenzi si abonamente:
0259/441.523; abonamente@mediacontact.ro

Distribuţie:
SC Media Contact Distribuţie SRL
tel.: 0359/401.086
Director distribuţie:
Onica Dorin tel.: 0720/440.003
distributie@mediacontact.ro
Aurică Andreiu - tel: 0359/401.086

Contabilitate
Contabil şef: Laurenţiu Ardelean
financiar@mediacontact.ro

Juridic: Ioana Cioară juridic@mediacontact.ro

Reclamaţii:
e-mail: reclamatii@mediacontact.ro

Producţie: SC MEDIA CONTACT SRL - Oradea
Producţie CD-ROM:
SC Insert Media SRL - tel.: 0359/401.221

Editor SC MEDIA CONTACT srl
S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. este membră B.R.A.T.

Adresa redacţiei
SC MEDIA CONTACT SRL
Oradea, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et.1
CP. 54 OP. 7, Oradea, cod 410094
tel.: 0259-441.523
fax: 0259-441.523
e-mail: redactie@pcgames.ro; pcgames@mediacontact.ro
www.pcgames.ro

ISSN: 1454-9964

Media Contact este un grup editorial cu sediul la Oradea şi editează următoarele publicaţii: PC Games 4 Fun, CD Forum, Andrei, Noroceii.

Preşedinte: **Dorel Puchianu**

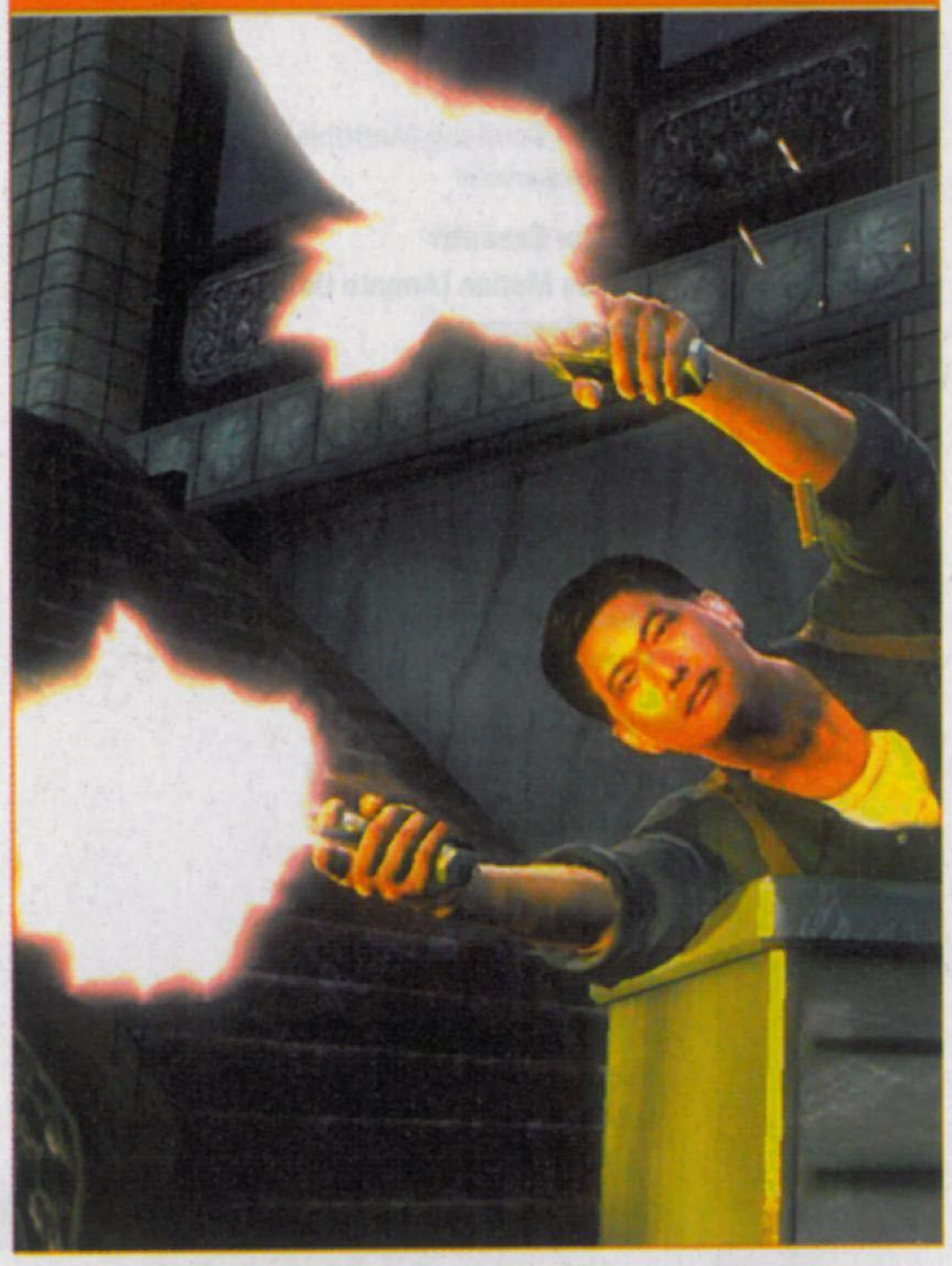
Inserenţi

RDS	2	Best Distribution	37, 81
Audiofon	14, 85	Valve Cafe	57
Airtoy	17	Malik	99
TV Transilvania	19	Next	100

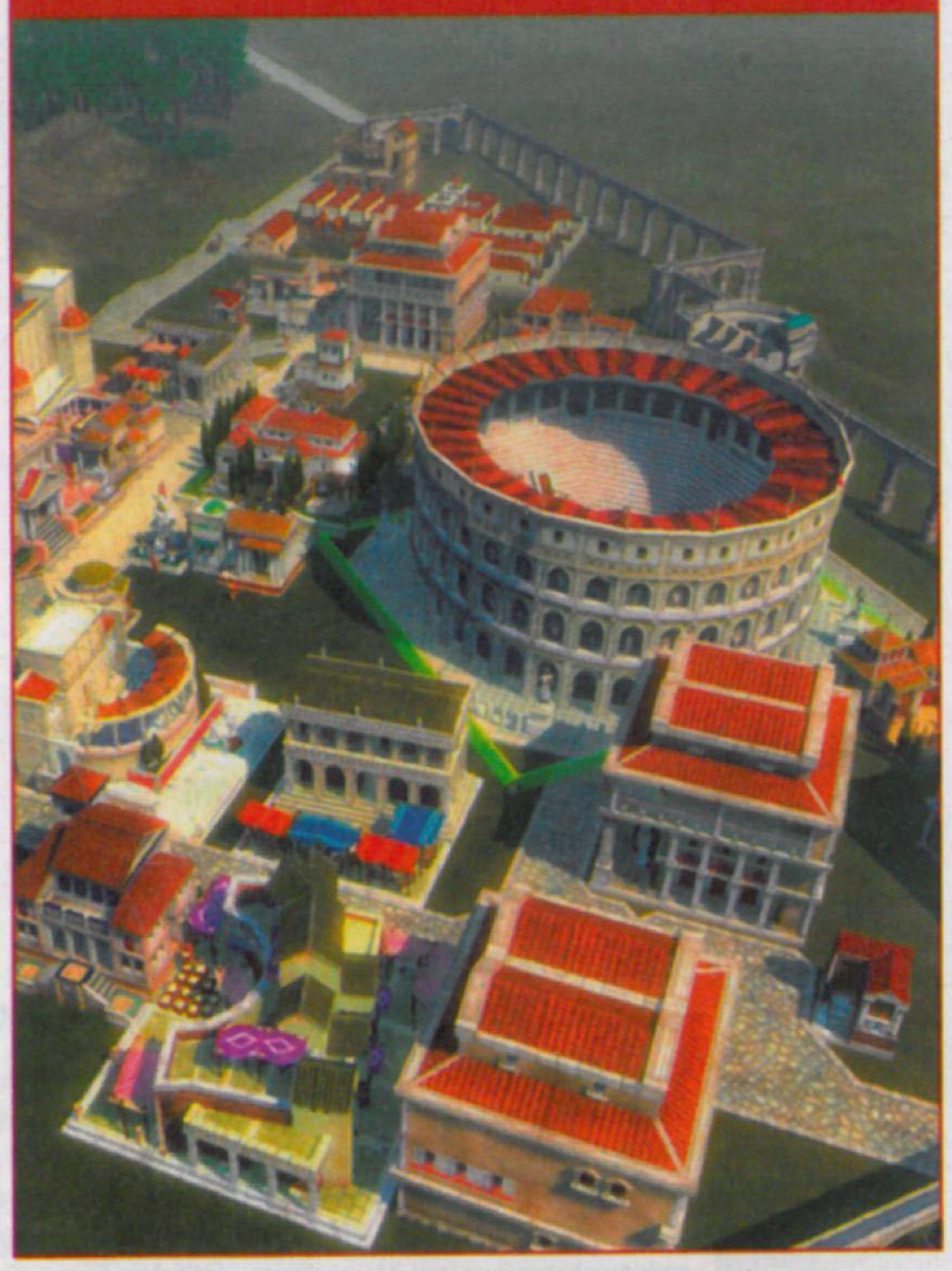
BRAT
Publicaţie auditată pe perioada iulie - decembrie 2004

73 noiembrie/2006

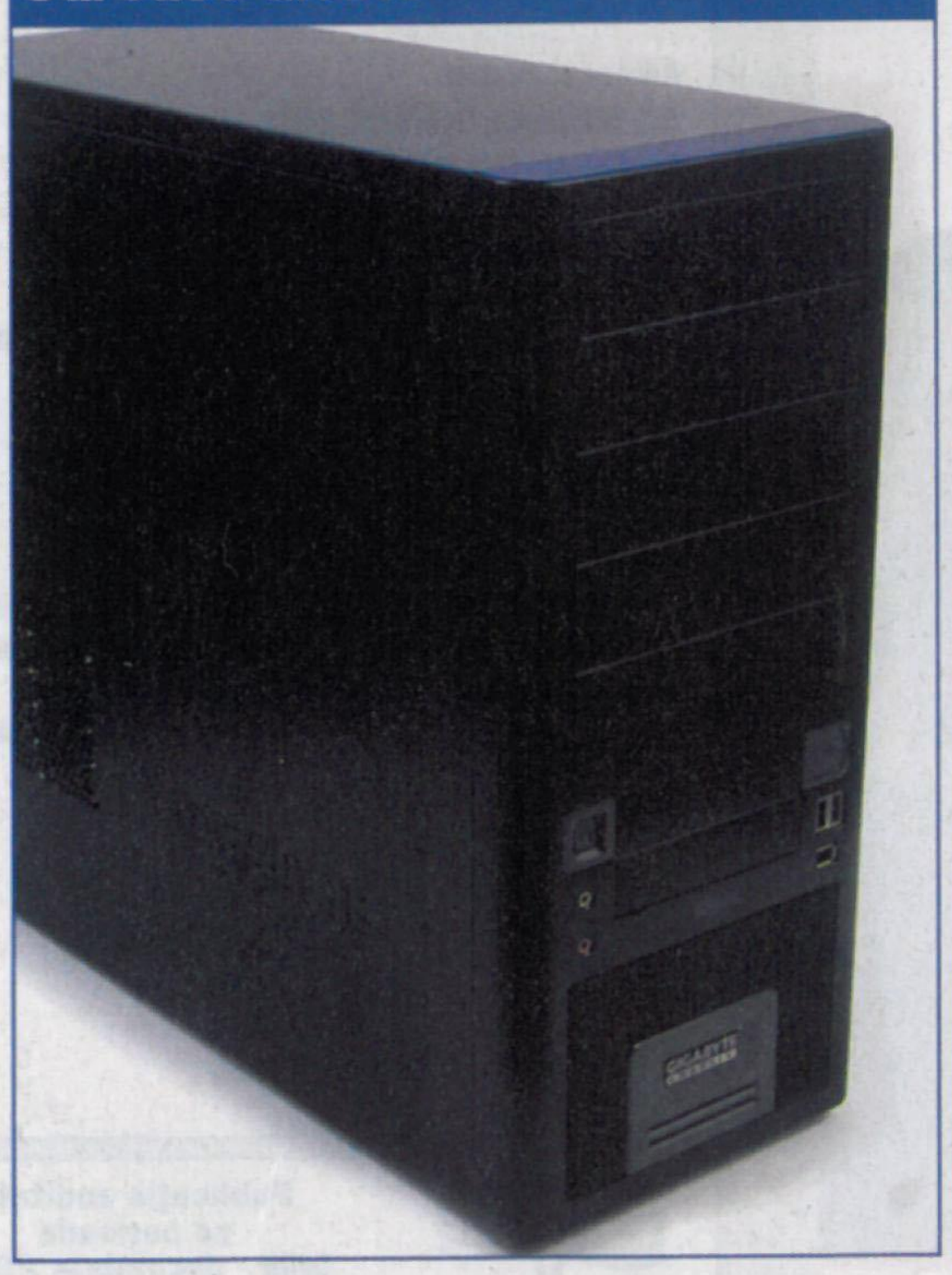
Stranglehold



Caesar IV



Carcase divine



Actualităţi

Jocuri FULL

Special

Avanpremieră

Test

Jocul lunii



Action/Adventure

Strategy



RPG

Sport/Sim



Testul timpului

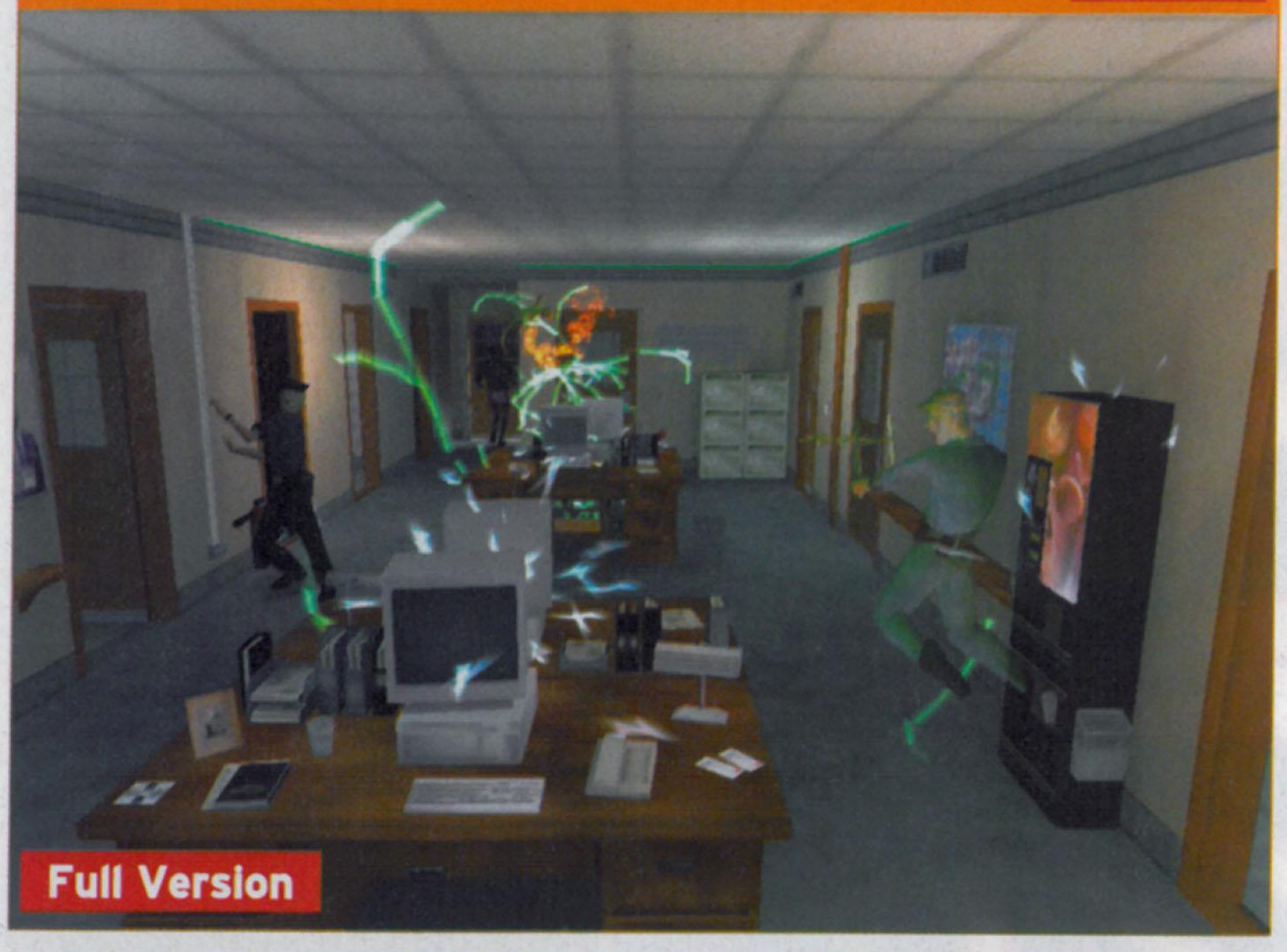
Hardware

Service

Concurs



GhostMaster — CD-DVD



Full Version

Medieval 2: Total War — DVD



Demo

Vietcong 2: Fist Bravo — DVD



Free Full Version

Fifa 07 — DVD



Video review

Company of Heroes — DVD



Video review

CD

FULL VERSION

GhostMaster

DVD

FULL VERSION

GhostMaster

FREE FULL VERSION

Vietcong 2: Fist Bravo

DEMOS

- Heroes of Annihilated Empires
- Joint Task Force
- Medieval 2: Total War
- NFS Carbon
- Pro Evolution Soccer 6
- Sam and Max - Culture Shock

DRIVERS

- ATi Catalyst v6.10 (win2K/XP)
- nVidia ForceWare 93.71 (win2K/XP)

SPECIALS

- Civ 3 Conquest Mod Rise and rule
- Doom 3 Mappack
- F.E.A.R. MOD
- FIFA 07 Romanian League
- Half-Life 2 MODs
- Quake 4 Mappack

PATCHES

- FIFA 07 EASTEU Eng Patch
- Gothic 3 patch v1.08
- Vietcong 2 update v1.10

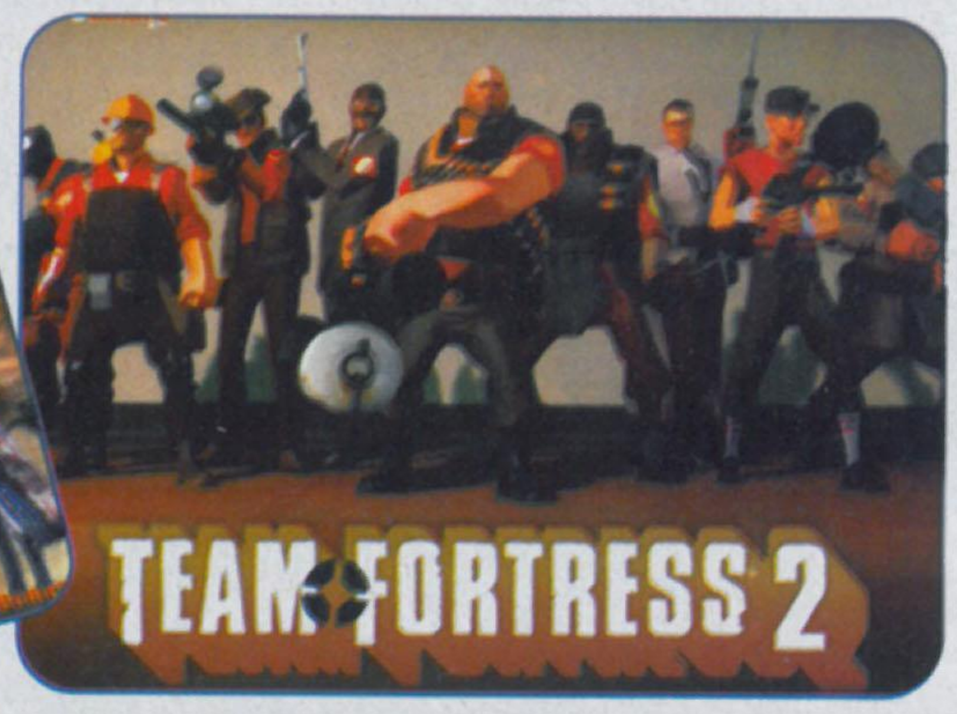
TOOLS

- Daemon Tools v4.06
- Firefox Setup v2.0
- Winamp v5.31 full
- Yahoo! Messenger v8.1

VIDEOS

- PC Games @ TV Transilvania: Reviews: Company of Heroes; FIFA 07
- Gears of War Gamestop Trailer
- LotR: The Rise of the Witch-King
- Stranglehold Gameplay Trailer
- Supreme Commander
- Bioshock E3
- Crysis Walktrough Trailer
- Hellgate London Gameplay trailer
- Rainbow Six Dev Diary







GhostMaster

Ca să păstrăm cât mai vie amintirea Halloween-ului, **ne-am gândit să vă oferim un joc plin de fantome şi alte arătări ectoplasmatice, cu care să vă speriaţi vecinii.**

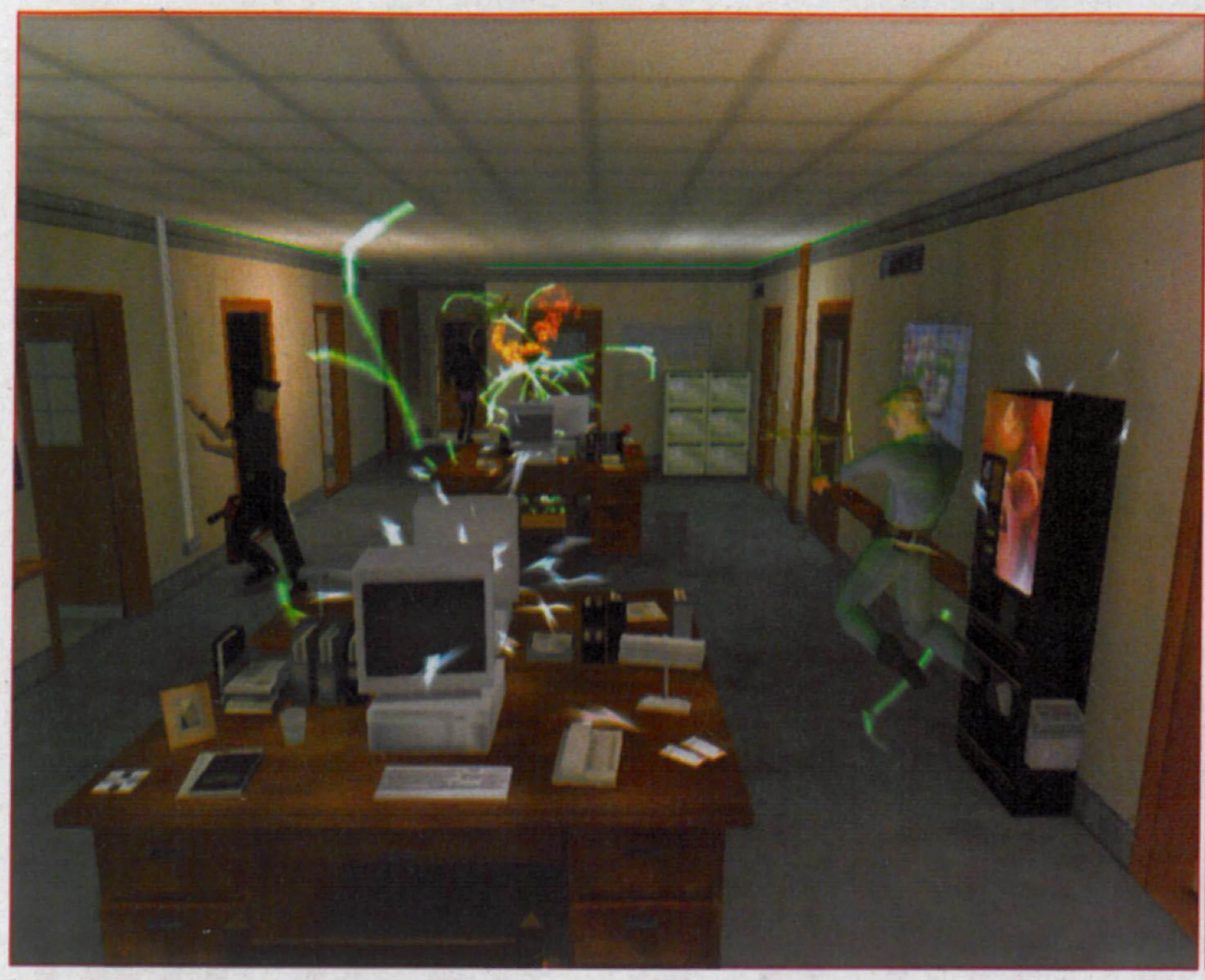
Însă înainte să fugiţi ţipând şi gesticulând, precum guru Bivolaru în căutarea de exterminatori de fantome, haideţi să facem cunoştinţă cu acest joc care a luat nu mai puţin de 84% în review-ul din anul 2003.

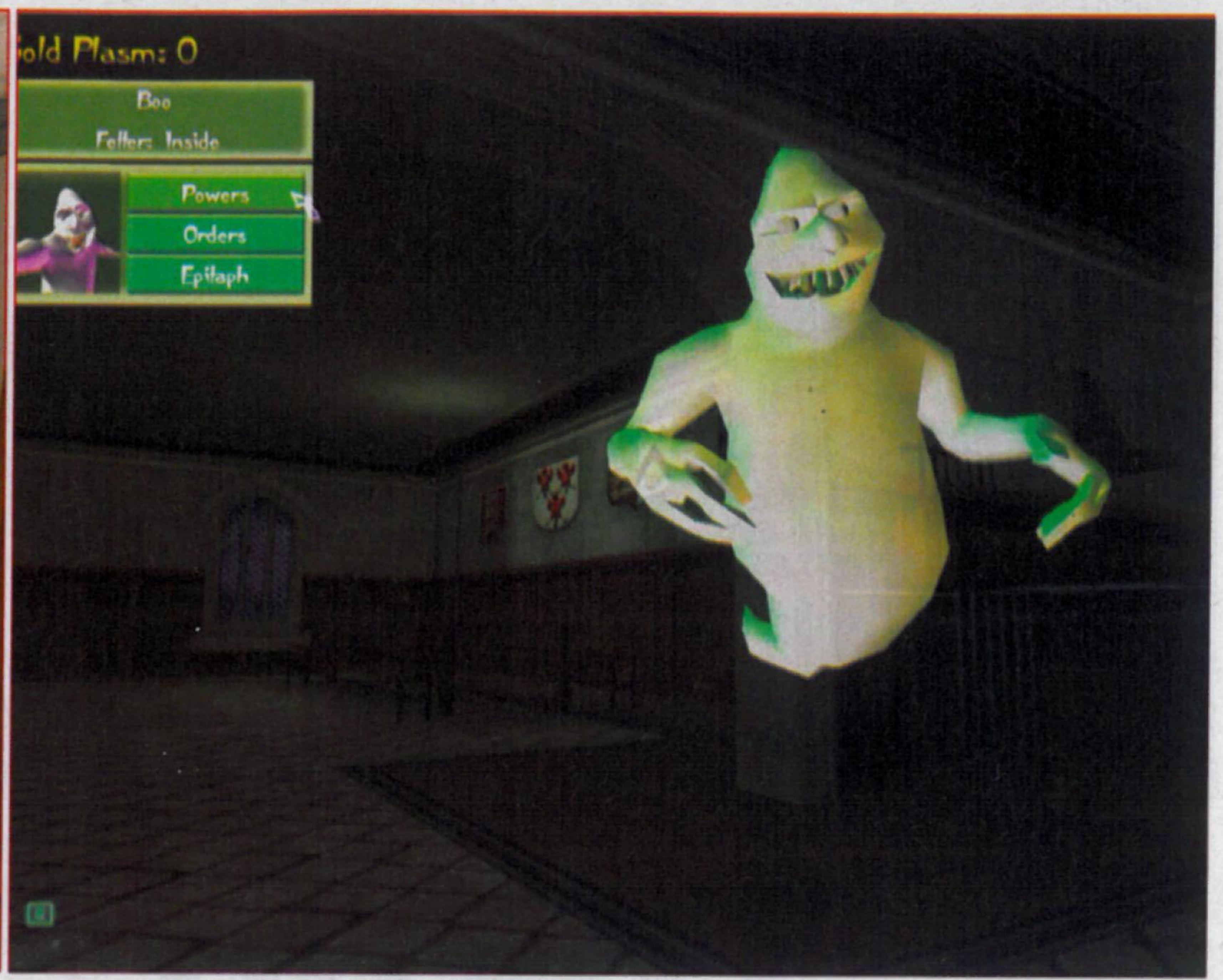
Ideea de bază a lui **Ghost Master** este cât se poate de simplă: producătorii au luat vechile poveşti cu fantome şi le-au întors pe dos. Astfel, spre deosebire de filmele horror de duzină, nu vei juca rolul victimei, producătorii încredinţându-ţi controlul unei case bântuite. În calitate de funcţionar public al lumii de dincolo este responsabilitatea ta să umpli casele cetăţenilor cu paşi misterioşi şi cu zornăit de lanţuri. Pentru a nu te plictisi, ţi s-a pus la dispoziţie un întreg oraş, Gravenville, în care să sperii oamenii cum ştii tu mai bine.



Această idee simplă, dar genială, a fost combinată cu misiuni pline de umor şi un gameplay care ne aminteşte de bătrânul **Dungeon Keeper**, rezultând un RTS haios. Fiecare scenariu începe cu angajarea unor echipe de profesionişti: fantome, ghouli, monştri şi alţi reprezentanţi ai pieţei forţei de muncă dincolo de mormânt. Pentru a uşura orientarea, angajaţii tăi au fost împărţiţi în şase categorii, fiecare dintre acestea conţinând arătări de un anumit tip. Urmează apoi partea tactică când îţi amplasezi echipa în punctele cheie. Fiecare fantomă şi creatură trebuie asociată cu un anumit obiect, nu le poţi plasa hai-hui pe hartă. De exemplu, gremlins trebuie asociaţi cu aparatele electrice din casă, precum cuptorul cu microunde. Apariţiile, umbrele şi fantomele sunt legate de scenele crimelor. Vrăjitoarele şi călăreţii decapitaţi lucrează doar pe coridoare şi alee întunecate. Marionetele tale pot fi refolosite, scenă după scenă dobândind noi abilităţi speciale. Managementul este distractiv şi complex în acelaşi timp.

Dacă totul este pregătit, poţi





începe „operaţiunea sperietoarea". Trebuie să iei în considerare că victimele tale se comportă de parcă ar fi nişte rude îndepărtate ale simşilor: nu stau o clipă locului şi comunică unii cu ceilalţi.

Dacă reuşeşti să-i convingi că se petrece ceva îngrozitor în jurul lor, poţi chiar să-i înnebuneşti. Atenţie, însă, atunci când sunt speriaţi, tind să alerge ca descreieraţii de colo-colo, aşa că trebuie să-ţi adaptezi în permanenţă tactica.

Scenelor bine proiectate şi pline de umor le-a fost asociată o grafică simpatică, care nu mănâncă prea multe resurse. Şi la acest capitol se pot observa multe asemănări cu **The Sims** sau cu **Ghostbusters**. Partea audio e cât se poate de strălucită, efectele audio folosind în întregime capacităţile EAX. Coloana sonoră a fost încropită de Danny Elfman, responsabil şi de muzica serialului.

Ce mai rămâne de spus?! Ahh, da.... Boohooo!

McJacintosh
jacint@pcgames.ro

Casetă tehnică

Producător:	**Sick Puppies**
Publisher:	**Empire Interactive**
Necesar:	**450 MHz, 128 MB RAM, 16 MB video**
Recomandat:	**800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB video**

Vietcong 2: Fist Bravo

Spre fericirea fanilor FPS, Pterodon a publicat un add-on gratuit la **Vietcong 2**, botezat **Fist Bravo**. Cea mai importantă adiţie o reprezintă cele şapte hărţi noi de multiplayer, care asigură o distracţie de lungă durată. O altă noutate este introducerea „Grenadier/ Rocketeer", clasă care se ocupă cu explozibile. Prin introducerea acestei noi clase, administratorii de servere au un control mai bun asupra folosirii armelor de tip RPG. O altă îmbunătăţirea majoră priveşte mişcarea jucătorilor. A fost crescută viteza normală de deplasare, şi a fost diminuat considerabil sprintul, astfel echilibrându-se balanţa între mişcarea normală şi alergare. Cu introducerea noi clase a fost ajustată şi modelul de damage, pentru a nu se crea avantaje unfair. Putem spune că noul model, este mult mai aproape de ce am putut vedea în primul Vietcong: foarte brutal şi neiertător, dar mult mai realist. Şi greutatea armelor a fost modificată, acesta având un impact covârşitor asupra staminei. Greutatea echipamentului cărat influenţează cantitatea de stamina, iar stamina influenţează durata sprinturilor. Clasele care dispun de mai multă stamina pot folosi colecta mai multe arme în timpul jocului, şi vor putea monta armamentul greu. Pentru cei înnebuniţi de modă este o veste bună că grenada de fum este disponibilă deja în patru culori, în afară de cel alb. Pe lângă aceste schimbări producătorii au operat numeroase schimbări mărunte pentru a echilibra cât mai bine gameplay-ul şi pentru a scăpa de bug-urile deranjante. Pentru cei care nu se mulţumesc cu atât lângă add-on a fost inclus şi un editor care permite modificarea jocului original şi al extension pack-ului.

McJacintosh
jacint@pcgames.ro







Tokyo Game Show

A fost acum rândul asiaticilor să se bucure de un eveniment ludic de anvergură. Ţara Soarelui Răsare adăposteşte anual cel mai mare eveniment de profil, intitulat în 2006 "New Excitement. New Sensations. A New Generation.", aparentă aluzie la noul hardware next-gen ce urmează să ne invadeze curând vieţile liniştite de gameri, PS3 şi Wii.



Mai întâi nişte statistici, pentru iubitorii de cifre şi alte comparaţii. În acest an, TGS a adăpostit nu mai puţin de 143 de participanţi, înghesuiţi strategic în 1.710 spaţii publicitare, comparativ cu un 2005 ceva mai sărăcăcios, cu „doar" 131 de participanţi şi 1.433 de spaţii. Evident, avem în faţă cel mai pompos şi mai plin de viaţă TGS din toate timpurile, lucru ce răsplăteşte din plin această a zecea ediţie a evenimentului nipon. Companii software din toată lumea (inclusiv din SUA, Coreea de Sud, China, Hong Kong, Taiwan, Singapore şi, evident, ţara gazdă) s-au adunat care mai de care, cu mic cu mare, că să se laude cu ultimele lor produse şi să-şi prezinte titlurile, fie că acestea urmează să apară pe platformele deja existente, fie că necesită un hardware ceva mai „elevat", în baza consolelor next-gen. Nu au lipsit, bineînţeles, reprezentanţii pieţei japoneze de soft pentru telefoane mobile, piaţă care înregistrează printre asiatici un succes răsunător şi o creştere anuală a vânzărilor.

Festivalul acoperă aşadar toate genurile, toate gusturile şi toate platformele, astfel încât orice participant sau vizitator a plecat, la încheierea evenimentului, cu cel puţin două trei kilograme de satisfacţie netă. De la anunţuri de jocuri şi seriale de animaţie inspirate din jocuri, până la o colecţie impresionantă şi apetisantă de domniţe nipone ce se fâţâiau cu o graţie de felină în jurul invitaţilor, TGS a înglobat şi a închegat tot ce este mai ludic în domeniul consolelor. Şi cum ţara gazdă este o mare devoratoare de produse Sony, compania ce urmează să ne dăruiască în curând mult aşteptatul PS3 a anunţat că varianta japoneză a consolei (cea de 20 GB), situată iniţial la un preţ de 59,800 yeni (aproximativ 513 USD/400 EURO) va beneficia de o scădere de preţ, cu nu mai puţin de 10.000 yeni. În ceea ce priveşte versiunea monstru de 60 GB, aceasta rămâ-



ne la preţul target de 62,790 yeni (aproximativ 539 USD/ 421 EURO), cu menţiunea că ambele variante vor sosi în casele noastre, dotate în mod standard cu HDMI.

Tot cei de la Sony au anunţat iniţierea unui nou serviciu de download pentru titlurile clasice de pe Mega Drive, serviciu similar cu Virtual Game de la Nintendo, pregătit special pentru Wii. Preţurile şi line-up-ul nu au fost încă date publicităţii, însă Sony pregăteşte într-un viitor apropiat download-uri şi pentru Playstation 2. În rest, ochişorii noştri roşii şi curioşi s-au putut delecta cu o colecţie impresionantă de video-uri (pe multe dintre ele le găsiţi pe suportul digital din acest număr) ale unor jocuri la fel de impresionante, ce urmează să apară pe PS3: **Resistance: Fall of Man, Genji, Gran Turismo HD, Heavenly Sword, Unknown Realms, Lair, Virtua Fighter 5, Devil May Cry 4** şi multe, multe altele. Cuvintele sunt prea sărace ca să vă descriu ce salt spectaculos va însemna PS3-ul în contextul industriei ludice, drept pentru care vă invit să le vizionaţi.

După cum deja am început să ne obişnuim în ultimii ani, amicii noştri de la Nintendo nu au onorat festivalul cu prezenţa lor consistentă, drept pentru care anunţurile legate de bebeluşul lor cu nume simpatic, Wii, au fost destul de rare, iar respectiva consolă nu a putut fi maltratată la absolut nici un stand de publicul prezent. Cu toate acestea, Sega ne-a fericit cu nişte anunţuri şi video-uri oficiale, printre care **Sonic and The Secret Rings, Super Monkey Ball: Uki Uki Party Daishuugou** sau **Bleach**, acesta din urmă fiind adaptat după un destul de faimos serial japonez de animaţie.

Cel de-al treilea mare producător de console, Microsoft, a decis să-şi organizeze propria sa jucărie, X06, la doar câteva zile de încheierea TGS-ului, drept pentru care, vă puteţi imagina, anunţurile cu care au venit la festivitatea niponă au fost cum nu se poate mai seci. Cu toate acestea, Microsoft şi-a focalizat prezentările pe şase titluri principale şi vă pot spune că toate sunt fenomenale. Dintre acestea, cel mai mult au strălucit, se pare, RPG-urile japoneze ale lui Hironobu Sakaguchi, **Lost Oddissey** şi **Blue Dragon**, care şi-au câştigat imediat o ciurdă impresionantă de fani. Deşi se poate spune că Microsoft nu are, pentru piaţa japoneză, prea multe de oferit, ceea ce are însă e de calitate, produse unul şi unul, această strategie putând fi „împrumutată" şi de companiile rivale. Încă un an, încă un TGS încheiat. Aşteptăm cu interes booth babes-urile de anul viitor.

Timur Lame
paul@pcgames.ro





X06 Microsoft

Uite că Barcelona poate să însemne şi altceva decât o fabuloasă echipă de fotbal, capodopere de artă sau ultra-naţionalism catalan. Microsoft a ales anul acesta să-şi prezinte colecţia toamnă/iarnă pentru PC şi console taman în oraşul simbol al Cataluniei.

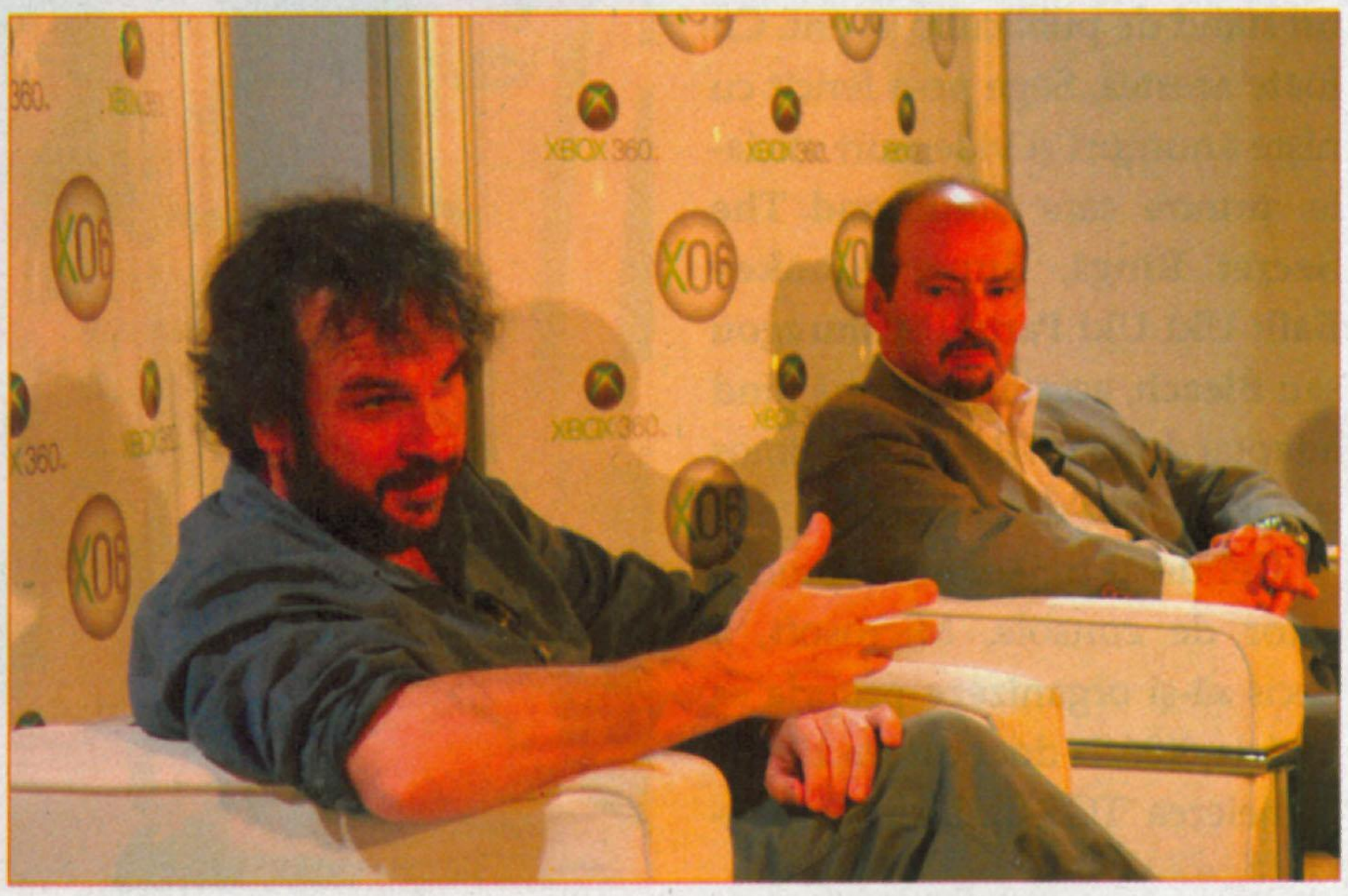
Ză gheimz

Anul viitor ne aşteaptă cel puţin cinci titluri de top pentu X360: **Assassin's Creed**, **Gears of War**, **Alan Wake**, **Bioshock** şi **Mass Effect.** Cele cinci jocuri vor marca trecerea definitivă la o nouă generaţie, devenind o răscruce pentru pasionaţii de tehnologie. La X06, eternii rivali, **Pro Evolution Soccer** şi **FIFA 07** au stat din nou faţă în faţă. Sincer? Nu ne aude nimeni? Bine! Chiar dacă **FIFA** înregistrează, la fiecare ediţie, paşi înainte destul de marcanţi, **PES** pare să fie adevăratul deţinător al premiului de jucabilitate. În plan tehnic însă, **FIFA** se prezintă la ani lumină depărtare de titlul de la Konami care denotă o anumită slăbiciune a programatorilor colosului nipon. Părerea mea!

Un joculeţ simpatic pe care vi-l amintiţi de la E3 este **Viva Pinata**. Mulţi dintre cei care au avut posibilitatea să încerce **Viva Pinata** la X06 au spus că nu e deloc uşor de mânuit, din cauza multitudinii de meniuri. Am mai aflat că nu se poate deplasa cursorul la sol dincolo de zona de care trebuie să te ocupi, aşa că nu poţi explora mai departe. Mda, se poate ca secţiunea jucată să facă parte din tutorial şi să te oblige să îndeplineşti anumite acţiuni... Mai ştiu eu... Oricum, jocul arată frumuşel foc. Îl aşteptăm plini de curiozitate.

Remarcabilă a fost anunţarea lui **Fable 2**, RPG-ul domnului Peter Molyneux care ne spune că noul capitol nu va mai păcătui precum precedentul şi că va veni cu noutăţi senzaţionale. Una dintre acestea va fi posibilitatea controlării unui personaj feminin care poate rămâne însărcinată. Ha, marca tipică Peter Molynex! Entuziasmul game designerilor este contagios, n-ai ce-i face. Suntem siguri că **Fable 2** va face să curgă valuri de text şi multă lume se pune în faţa ecranului cu o balanţă în mână cu care să măsoare cât din ce a fost anunţat va apărea în versiunea finală a jocului.

Dar ia să vedem artileria grea, aşa, mai pe larg.



Bioshock

Bioshock, titlul celor de la Irrational Games este tot mai promiţător şi a fost obiectul unei prezentări importante. Ken Levine, director de creaţie la Irrational Games promite să dea peste cap câteva clişee d'ale FPS-urilor. Capabil să invoce puteri telekinetice, eroul blochează grenadele pe care i le aruncă un adversar, înainte de a le proiecta înspre un Big Daddy (un fel de gardieni scafandri care vor să fie mai tari decât Cousteau şi care sunt inofensivi până în clipa în care îţi bagi nasul în munca lor de recoltare de Little Sisters, fetiţele cu aspect de psihopate). Confruntarea este epică, în ciuda spaţiului de dimensiuni mici. E aproape un corp la corp. Ken Levine declara că proiectul lor va ajunge până într-acolo încât „va lua minţile jucătorilor". Altfel spus, simţul nostru etic va fi în dubiu prin faptul că ne va pune în situaţii ambigue: cu o cheie franceză plină de sânge într-o mână, vom lichida sau nu fetiţa care, din câte se întrevede, ar fi dăunătoare sănătăţii noastre? Cineva îl întreabă pe Levine dacă nu-şi face probleme cu audienţa limitată a jocului. „Nu. Dacă nu e pentru toţi, cu atât mai bine... dacă nu, o să continuăm să facem numai **Mario Sunshine**". Ha, deja mă trec câţiva sudori etici!

Mass Effect

Bioware s-a hotărât, în sfârşit, să prezinte câteva faze de acţiune din **Mass Effect**, RPG-ul său multiplatformă. Odată ajunşi pe o planetă, vom putea împrumuta un vehicul de teren echipat cu şase roţi şi cu „jump jets" cu ajutorul

cărora poate sălta ca o capră neagră peste obstacole, ba chiar se poate menţine în echilibru pe cele trei roţi laterale. Tare! Bioware a lucrat mult la obiectele şi corpurile care vor avea diferite caracteristici în funcţie de planete. Într-o demonstraţie de luptă, jucătorul, care se deplasează într-o echipă formată din trei fârtaţi, poate juca în pielea lui cutare sau cutărică, în funcţie de aptitudinile şi nevoile sale. Trage cu sete în nişte clădiri dărăpănate şi resturile sunt proiectate în aer, unde plutesc preţ de o clipă. Ei bine, se pare că vom putea profita de acest tip de efecte ca să „călărim" molozul şi, aidoma unui surfer, să facem încercări de zbor. Ha, deja mă trece adrenalina!

Gears of War

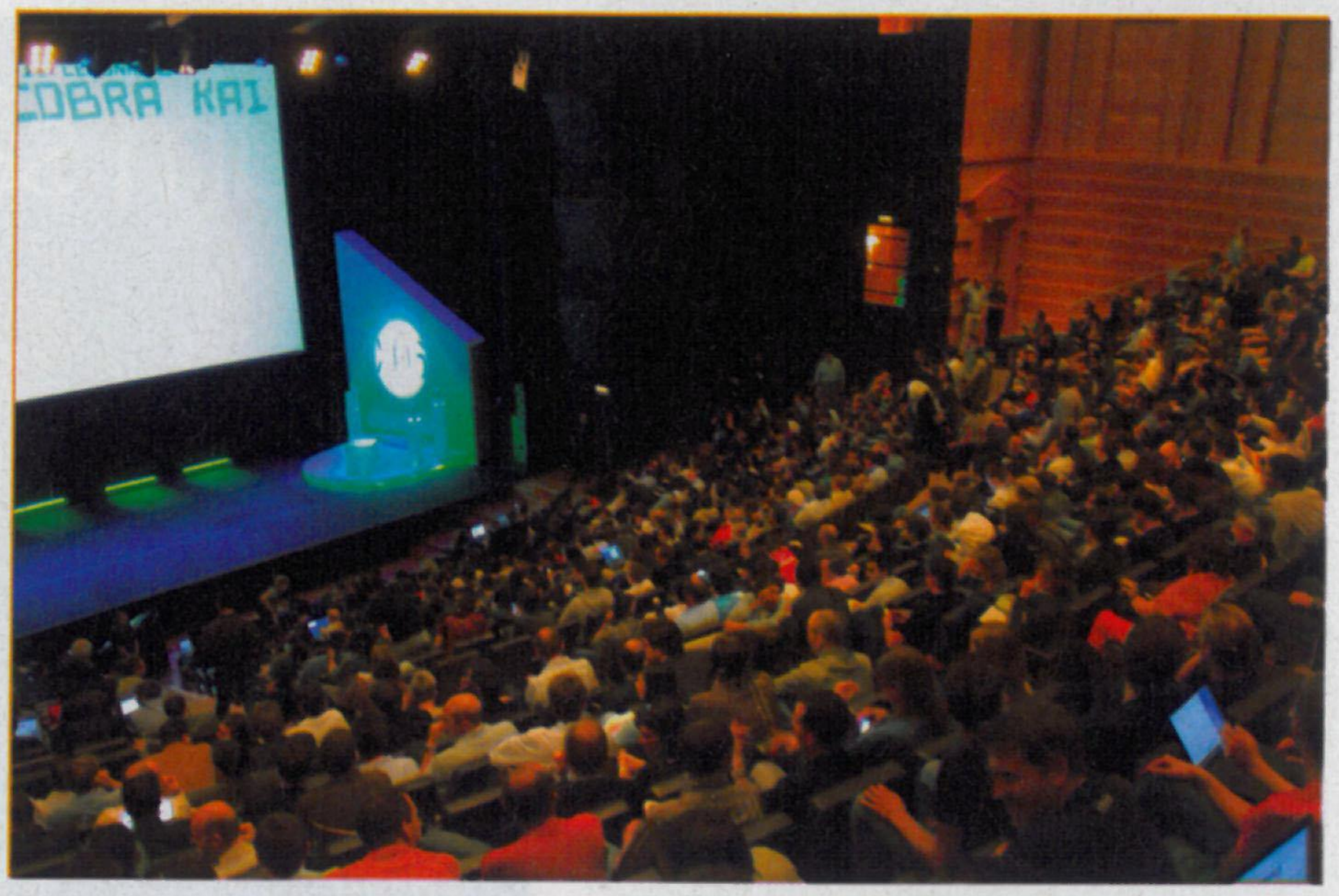
Mult aşteptatul FPS a fost jucabil în singleplayer şi pare extraordinar, în ciuda unor limite pe care le observăm cu ochiul liber. Decorurile din piatră şi metal sunt fascinante. La fel, feţele şi corpurile umflate de vitamine ale trupelor de şoc. Totul se mişcă perfect şi îţi oferă o progresie reală în joc. Dacă toate merg ca unse, care-i problema atunci? Totul concordă să facă din **Gears of War** un FPS de factură „bătrânească", dar în care descoperi pe măsură ce joci că Epic a căutat să altereze unele principii de joc bine rodate. O simplă apăsare pe butonul G, de exemplu, ne aruncă privirea spre centrul de interes sau spre camaradul pe care-l urmăm. Duetul dodge / shoot devine repede o a doua natură, iar dispunerea comenzilor este intuitivă. În designul fiecărui element (mira, indicaţiile rarisime afişate pe ecran, superba punere în scenă a cursei cu camera care care te urmăreşte la nivelul solului), **Gears of War** nu seamănă cu nimic din ce am văzut până acum. Acest amestec de sălbăticie gore, de situaţii desprinse din comics şi estetism pictural şi arhitectural te fascinează în aceeaşi măsură în care îţi creează repulsie.

The Darkness

Promiţătorul joc al celor de la Starbreeze Studios a avut şi el parte de o prezentare care lasă să se întrevadă o nouă aruncare în aer a tiparelor cu care suntem obişnuiţi. Cele două mâini ce nu se pot controla independent, pe când stick-urile stânga şi dreapta, da, vizează aproape concertat ţintele. Programul se amuză să facă să tremure cele două mire roşii şi, uneori, trebuie să prinzi momentul oportun ca să atingi ţinta cu una din cele două arme. Punctul forte al jocului pare să fie posibilitatea invocării de forţe oculte, între care hidre şerpuind în jurul personajului. Cadrul ecranului devine viu, cu creaturile ce se ondulează prin toate colţurile. Aceşti monştri de coşmar absorb întunericul, pot să ridice obiecte de la distanţă (ceva în genul gravity gun) şi se pot chiar detaşa de corpul personajului, care pluteşte în acel moment într-un fel de transă à la **Prey**.

La urma urmei...

Întoarcerea lui Banjo Kazooie de la Rare şi iminenţa lui **Halo Wars**, cu trailer-ul care a închis



conferinţa. Cel mai important anunţ a fost implicarea lui Peter Jackson, regizorul filmului Halo şi care, plictisit de atâtea filme, se va lansa în producerea de jocuri video (Doamne, ai milă de gameplay-ul nostru!) sub trei aspecte: fondează o casă de software independentă, colaborează cu Bungie la un proiect legat de **Halo** şi la încă unul care nu are nimic a face cu Master Chief. Jackson pare să gândească foarte liber şi, într-o conferinţă a făcut afirmaţii curajoase, spunând că vrea să insufle în jocuri profesionalismul legat de lumea filmului, un mod anume de poveste şi mecanici care vor aduce un adevărat progres întregii industrii. Îţi urmărim mişcările, Peter!

Ce a lipsit de la X06? Nicio veste despre o eventuală scădere a preţului consolei. Dacă mai punem că Microsoft se aşteaptă la un Crăciun plin de satisfacţii materiale pe baza unei serii de jocuri ca **Gears of War**, eh, înţelegem. Foarte interesant am găsit preţul player-ului HDDVD, care va fi comercializat la 199,99 euro, vestea deprimantă fiind că în România va ajunge abia anul viitor. Braţ la braţ printre plopii fără soţ, a fost confirmat şi update-ul driverelor pentru GPU al Xbox 360 care, începând din această lună, vor permite renderizarea semnalului la 1080p, nu doar la 720p, aşa că televizoarele Full HD vor fi exploatate la maximum. În afara filmelor, acest update va permite dezvoltarea de jocuri la o nouă rezoluţie, dar încă nu a fost anunţat niciun titlu. Cred că cineva ar fi trebuit să insiste în privinţa acestei ştiri foarte importante încă învăluită în mister. Fiţi pe fază, căci veţi avea ocazia să descoperiţi mai multe detalii despre jocurile prezentate la X06 într-una dintre ediţiile următoare! Până atunci, mă duc să-mi iau porţia zilnică de adrenalină într-un multi de X şi 0 la care am fost invitat de profesioniştii mei colegi de redacţie. De ce X şi 0? Din profesionalism...

AnOObis
cipri@pcgames.ro



MAAAMĂĂĂ... **cât profesionalism... câtă dăruire!**



PREZENTAREA UNUI JOC BUN **se digeră cel mai bine cu un jazz de calitate**

OPINIE
ERDEI JÁCINT



Jack Thompson vs violenţa

Nu vă este cunoscut numele procurorului din Florida? Nu vă faceţi griji, până acum câteva săptămâni în afară de familie şi prieteni nimeni nu cred să fi ştiut cine este Jack Thompson. Notorietatea acestui personaj în cercurile gameristice a început odată cu acţionarea în instanţă a Rockstar Games pentru **Bully**. Procurorul a ţinut îndelungate discursuri împotriva violenţei din jocurile video şi a găsit chiar un judecător care să-l asculte, cerând interzicerea jocului. De aici s-a născut prima ştire bombă: cu ajutorul unor cheat-uri puse la dispoziţia judecătorului de către producători, acesta a trebuit să joace **Bully** pentru a putea da un verdict. Procurorul văzând evoluţia evenimentelor a început să dea declaraţii şi mai înflăcărate, fiind convins că a câştigat procesul. Apoi a urmat duşul rece, verdictul judecătorului: "Nu aş vrea ca fiul meu să se joace cu aşa ceva, dar jocul nu conţine nimic ce să nu poată fi văzut de orice om, seara la televizor". Astfel, jocul nu a fost interzis, iar Thompson, din cauza manifestărilor sale sălbatice, riscă nu doar să-şi piardă postul şi să fie supus unor amenzi usturătoare, dar s-ar putea să ajungă după gratii pentru sfidarea curţii. Thompson al nostru nu s-a lăsat păgubaş nici după verdict, ameninţând şi declarând lucruri cel puţin jignitoare la adresa curţii. Fără să-i pese de pedeapsa cu închisoarea care-l aşteaptă, procurorul a făcut un adevărat circ jignind judecătorul şi fluturând pancarte în sala de judecată, în pofida a nenumărate atenţionări. Pentru a-l calma pe domnul Thompson care a dat dovadă de un comportament mult mai sălbatic şi mai violent decât putem vedea în **Bully**, a fost nevoie de patru poliţişti voluminoşi. Vă întreb, nu mai bine îşi vărsa nervii într-un joc decât să se facă de râs în faţa întregii lumi? Putea să-şi consume energia suplimentară jucând un shooter sau ceva fighting. În loc de asta a devenit activist anti-jocuri, sărind calul şi degradându-se într-un caz psihologic. Şi iată că violenţa are nevoie de scuze, mai ales în cazul unor oameni care nu se pot controla. Şi după aceea se mai spune că şi pentru asta jocurile sunt de vină... Oricum, judecătorul nu mai vrea să aibă de-a face cu acest (ex)procuror.

Cum să faci bani, **cu Blizzard**

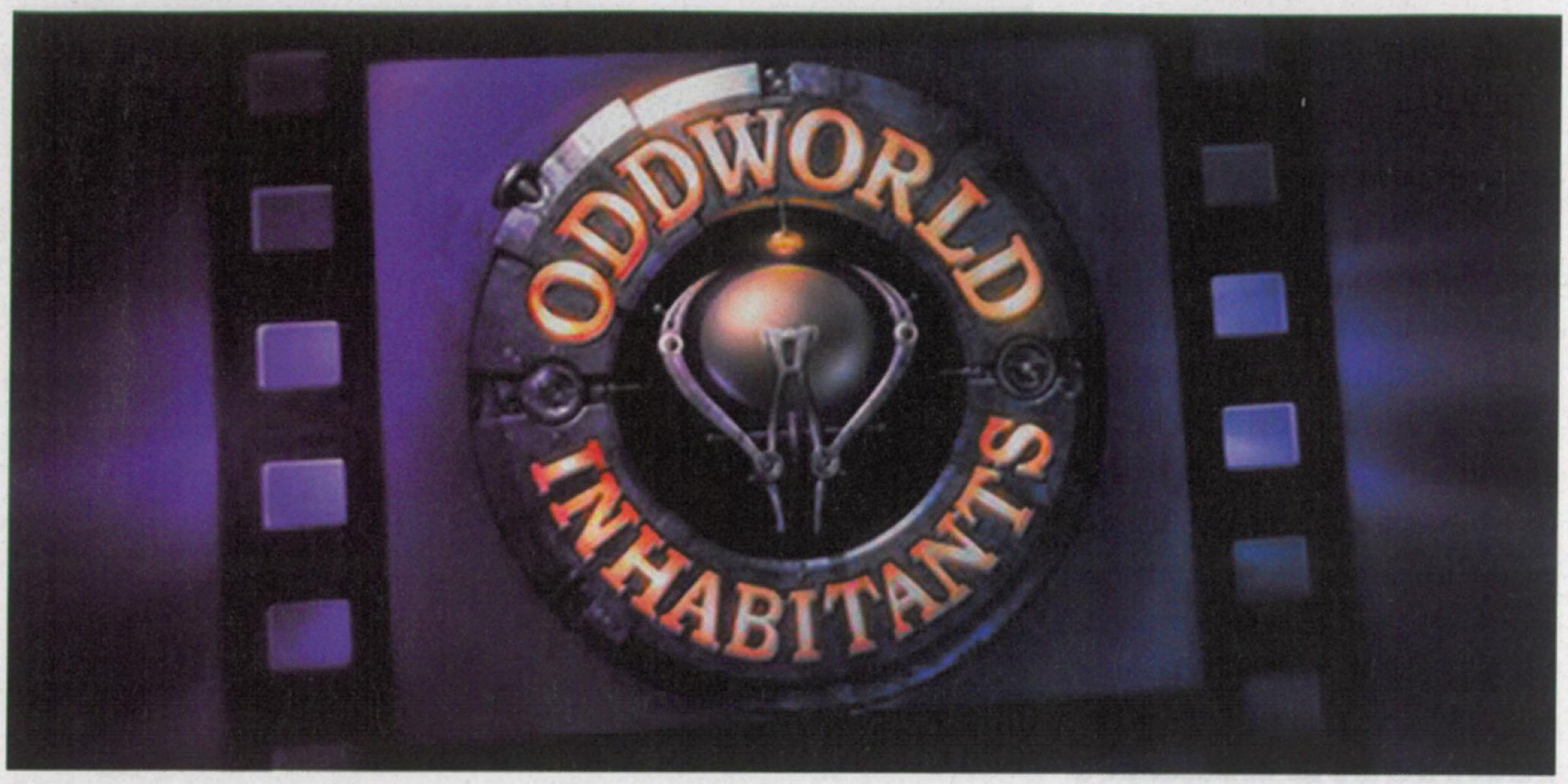


Probabil sunteţi deja la curent cu noua iniţiativă a celor de la Blizzard de a mai face o căruţă de bani prin introducerea noului TCG bazat pe universul din **World of Warcraft**. Dacă nu, simţiţi-vă luminaţi, pentru că deja s-a întâmplat. Până şi în România. De ce e atât de special? Pentru că ştim cu toţii câte nu ar face fanii pentru a-şi pune labele pe aceste bunătăţi! Mai mult decât atât, Upper Deck Entertainment, colegii cu care Blizzard a decis să demareze acest proiect, au introdus tot soiul de cărţi (trinkets) care nu influenţează cu absolut nimic cursul jocului şi nu oferă avantaje unui deck, însă sunt foarte greu de obţinut. O scurtă vizită pe E-bay este tot ce vă trebuie pentru a vedea la ce mă refer, verificând doar preţul Murloc cards-urilor. Pentru a obţine aceste trinkets, un jucător trebuie să achiziţioneze nu mai puţin de nouă pachete de cărţi pentru nişte amărâte de artificii, sau 21 de cutii pentru un ogre. Adicătelea, 900 dolari pentru artificii sau 2.100 dolari pentru ogre. Frumos! Din fericire, cunoscând ce dependenţă poate da un **TCG** (am trecut şi eu prin sindromul **Magic: The Gathering** şi nu mai vreau să ajung acolo), am decis să ocolesc cu dibăcie acest joc. Cel puţin pentru moment, MMO-ul aferent îmi este suficient.

Scaleform GFx pentru **Bioware**

Băieţii de la Scaleform Corporation ne anunţă că au semnat o bucăţică de hârtie cu reprezentanţii Bioware şi că al lor engine Scaleform GFx va fi folosit de sus-numitul producător în câteva dintre titlurile sale ce stau pe vine. Cu ce se mănâncă Scaleform? Este un engine grafic/environment atât pentru jocurile PC, cât şi pentru console, care combină scalabilitatea şi uşurinţa de development a unor programe precum Adobe Flash, cu accelerarea grafică pe care o descoperim în hardware-ul curent şi viitor al PC-urilor şi al consolelor next-gen. Tehnologia despre care vorbim transformă formele grafice vectorizate în triunghiuri pe care hardware-ul le poate suporta, drept pentru care grafica vectorială poate fi redată de câteva ori mai repede decât rasterize-le software tradiţionale. Primul titlu care va "suferi" de acest engine va fi **Mass Effect**, space RPG-ul ce trebuie să apară pe X360 în anum 2007.





Citizen Siege

Lore Lanning ne confirmă cu tărie că munca de chinez bătrân la **Citizen Siege**, proiectul celor de la studioul Oddworld, a început. Despre ce este vorba? Simplu, un film şi un joc video, ambele dezvoltate în paralel, cu Lanning la cârma regizoratului şi cu John H. Williams la manivela jocului. Se pare că acest dublu proiect a fost conceput din start să meargă în paralel, pentru a evita, probabil, micile/marile gafe din domeniu, unde jocurile create după filme (sau, de ce nu, filmele create după jocuri) nu s-au ridicat la nivelul aşteptărilor. Lanning speră ca cele două domenii de activitate să funcţioneze impecabil şi să creeze un punct de referinţă pentru viitorii producători ce vor să-şi încerce norocul cu asemenea produse.

Un nou film **Street Fighter**

... Şi culmea, nu e regizat de teribilul Uwe Boll. Nici măcar notoriului regizor german nu i-a venit trăsnita idee de a produce un sequel pentru Street Fighter, un film atât de mediocru, încât l-am văzut de vreo şapte ori şi probabil l-aş mai revedea încă de două ori pe atât. Dacă mai ţineţi minte, Guille, interpretat de uriaşul Jean-Claude Van Damme, făcea legea şi îi arăta lui Bison, interpretat de Raul Julia (care, din nefericire, nu mai este printre noi de o bună bucată de vreme), că nu e bine să te pui cu marina americană. Ei bine, dacă Uwe nu vrea, atunci Hyde Park Entertainment vrea! Mână în mână cu Capcom, aceştia au anunţat o producţie al cărei scenariu va gravita în jurul dom'şoarei Chun Li (ştiţi voi, asiatica în albastru) şi care va apărea pe piaţă undeva în 2008. Şi culmea, tot în 2008 e şi cea de-a 20-a aniversare a francizei ludice **Street Fighter**. Acum, problema este pe cine vor găsi să joace acest film? Chun Li e asiatică prin definiţie, deci mă aştept la ceva cărniţă palpabilă care să o interpreteze, fie Kelly Hu, fie Lucy Liu, fie mai ştiu eu ce alte talente nebănuite şi nedescoperite de prin suburbiile Tokyo-ului. Le dau producătorilor o sugestie, însă, fără Van Damme şi al său accent de Québec, nu au nici o şansă.



Controller-e de aruncat

Ce le mai poate tuna mintea unora! Un controller de aruncat. Acesta ar urma să aibă forma unei mingi de fotbal sau a unui frisbee, fiind conectat wireless la o consolă aferentă. Prin intermediul său, jucătorul se poate delecta cu tot soiul de titluri ce implică obiecte zburătoare - în compania selectă a unui controller dotat cu GPS, altimetru, precum şi cu o şmecherie ce îi detectează viteza şi acceleraţia. Grozav, tocmai mă pregătesc să inventez un simulator de oină pentru Wii.

Gameloft face burtă

...Şi nu de la bere! Compania pariziană şi-a dat arama şi rapoartele fiscale pe faţă, arătându-ne cu mândrie cum buzunarele sale încep să se rotunjească, treptat, treptat. Şi nu au cu ce să le fie ruşine deoarece au înregistrat o creştere a profitului cu nu mai puţin de 47% faţă de anul fiscal precedent, şi înregistrând venituri de 46 milioane de dolari. Suma vi se poate părea mică, să nu uităm însă că Gameloft este un publisher de jocuri pentru platformele mobile.

PS3 suge bani

CEO-ul Sony, Sir Howard Stringer, a anunţat că minunata sa companie va avea nişte cutremurătoare datorii mulţumită noii lor console next-gen. Adicătelea, pierderile pe care Sony le va înregistra se vor ridica la suma de 200 miliarde de yeni (aproximativ 1,70 miliarde dolari), aproape dublu faţă de estimările anterioare. Cu toate acestea, Stringer ne promite că Sony va înregistra un profit de 5 % până la sfârşitul acestui an. Succes!

BF2142 Community Update

Iată un joc cu niscaiva probleme, probleme de care, se pare, atât EA cât şi DICE sunt conştienţi. În urma numeroaselor plângeri venite din partea utilizatorilor, legate de awards şi tot soiul de alte statistici (plus deconectări masive datorate, în mare măsură, serverului principal oferit de producători, cele două companii au decis să intervină, anunţând că toate aceste dificultăţi vor fi "reparate" cât mai repede cu putinţă. Mda... ce altceva ar fi putut spune?

Blizzard îşi recompensează fanii

Chiar dacă MMO-ul celor de la Blizzard s-a „născut" pe 17 noiembrie acum 2 ani, compania producătoare a început deja sărbătoarea, oferind fanilor tot felul de premii. Pe parcursul a 5 săptămâni, Blizzard va recompensa participanţii la mica lor aniversare cu o grămadă de bunătăţi, acestea devenind din ce în ce mai preţioase cu fiecare săptămână. De la certificate JINX în valoare de 100 dolari, mouse-uri Razor Çopperhead Precision şi până la un nVidia 7950 de 1 GB şi un XPS Gaming laptop, fiecare câştigător va fi uns cu miere şi tămâie. Le urăm succes şi viaţă personală!

Bunătăţi pentru Red Orchestra

După cum ne-au tot promis de ceva timp, băieţii de la Tripwire au dat drumul pe piaţă unui mic pacheţel gratuit pentru **Red Orchestra: Ostfront 41-45**, pacheţel ce conţine tot soiul de îmbunătăţiri, un nivel nou, noi vehicule, suport pentru tot soiul de hardware modern, skin-uri şi, nu în ultimul rând, o sumedenie de bug fixes. Iniţiativele salutare de acest fel sunt rare, drept pentru care trebuiesc felicitate. Jocul se va updata automat odată cu conectarea la Steam.

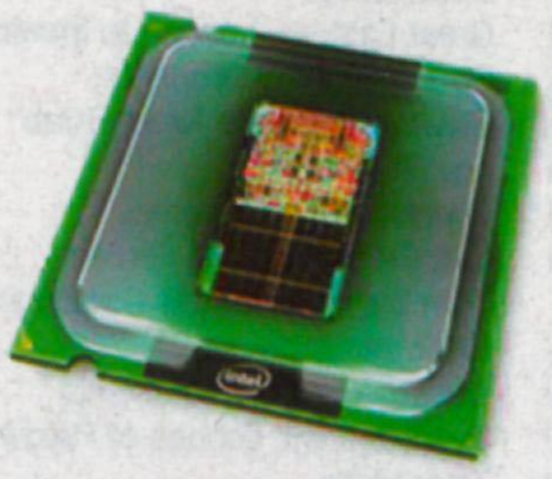
EA ne iubeşte

Scumpii noştri prieteni de la EA au pus, se pare, ochii pe România şi pe geniile sale neînţelese, deoarece au anunţat deschiderea unui centru de excelenţă destinat perfecţionării studenţilor din cadrul Facultăţii de Automatică şi Calculatoare (Politehnica Bucureşti). EA nu se dă în lături de la a investi sume serioase în acest proiect: nu mai puţin de 100.000 dolari sunt plănuiţi pentru FAC în următorii trei ani de desfăşurare a programului. Viitorul profesioniştilor IT mioritici are, astfel, o susţinere binevenită din partea unuia dintre cei mai mari publisheri mondiali, care se arată interesant de posibilităţile acestora, dorind să contribuie, după cum spun ei, la "creşterea nivelului de competitivitate al studenţilor programatori". Mai exact, investiţia de faţă le oferă studenţilor posibilitatea de a lua parte la cursuri susţinute de mari personalităţi din cadrul EA, atât de peste hotare, cât şi indigeni; aceste cursuri vor cuprinde tot soiul de elemente ce le plac atât de mult programatorilor, precum tehnologia programării de jocuri, J2ME/C++, atât pentru platformele mobile, cât şi pentru console şi PC-uri. Toate acestea se petrec în contextul unei continue creşteri a numărului celor ce optează pentru o carieră în acest domeniu, iar cum, la noi prin universităţile de profil, profesorii de 90 de ani încă ne mai învaţă cum stă treaba cu DOS-ul sau cu alte programe şi limbaje de programare absolut inutile unei generaţii ce a cam ieşit din epoca de piatră, iniţiativa EA este una salutară. Ei vin cu banii, noi venim cu creierul.

Intel

Primele impresii despre procesorul quad-core

Norocoşii care au avut ocazia să testeze deja procesorul Kentsfield de la Intel au grăit despre performanţe impresionante în cadrul aplicaţiilor multi-tasking. Testul comparativ a fost făcut de Intel între chipul Core 2 Extreme QX6700 (Kentsfield) tactat la 2,66 GHz, şi predecesorul Core 2 Extreme X6800 tactat la 2,93 GHz. Testele au fost făcute pe aceeaşi placă de bază D975XBX2, cu 2GB de memorie Corsair DDR2 800, cu un HDD Seagate de 320 GB, respectiv o placă video GeForce 7950 GX2. În cazul aplicaţiilor ce nu solicită prea mult core-urile chip-ului, este foarte probabil ca procesorul Core 2



Extreme să rămână cel mai rapid. În cadrul programului MCMark 05 spre exemplu, Core 2 Extreme a obţinut performanţe puţin mai ridicate decât procesorul quad-core. Jocurile standard 3D, testate cu 3DMark 05 nu au arătat rezultate spectaculoase ale noului chip. Kentsfield începe să-şi arate valoarea rulând aplicaţii video complexe. Testele făcute cu POV-Ray şi 3DS Max 8 au arătat că, în medie, procesorul Kentsfield afişează cu 83% mai mulţi pixeli pe secundă decât Core 2 Extreme. Editarea video şi decodarea rulează de asemenea cu 30 de procente mai bine pe noul chip. Astfel, e clar că pasionaţii de jocuri nu se pot aştepta de la noul chip la creşteri de performanţă spectaculoase, acesta avantajându-i pe cei care rulează aplicaţii video complexe.

Iogear

Mouse igienic

Dacă îţi faci probleme din cauza bacteriilor care ţi se adună pe rozător, Iogear îţi propune soluţia ideală: Germ Free Wireless Laser Mouse (mouse laser fără cablu şi fără microbi). Mouse-ul a fost conceput astfel încât să se dezinfecteze singur de bacteriile care ar putea cauza îmbolnăvirea utilizatorilor. Pentru a-şi motiva ideea, compania citează un studiu efectuat de Universitatea din Arizona, potrivit căruia pe un birou obişnuit există de 400 de ori mai multe bacterii decât pe un colac de WC. De asemenea, studiul a arătat că mouse-ul este cel mai evitat obiect atunci când vine vorba de curăţare. Secretul şoarecului celor de la Iogear constă în învelişul din oxid de

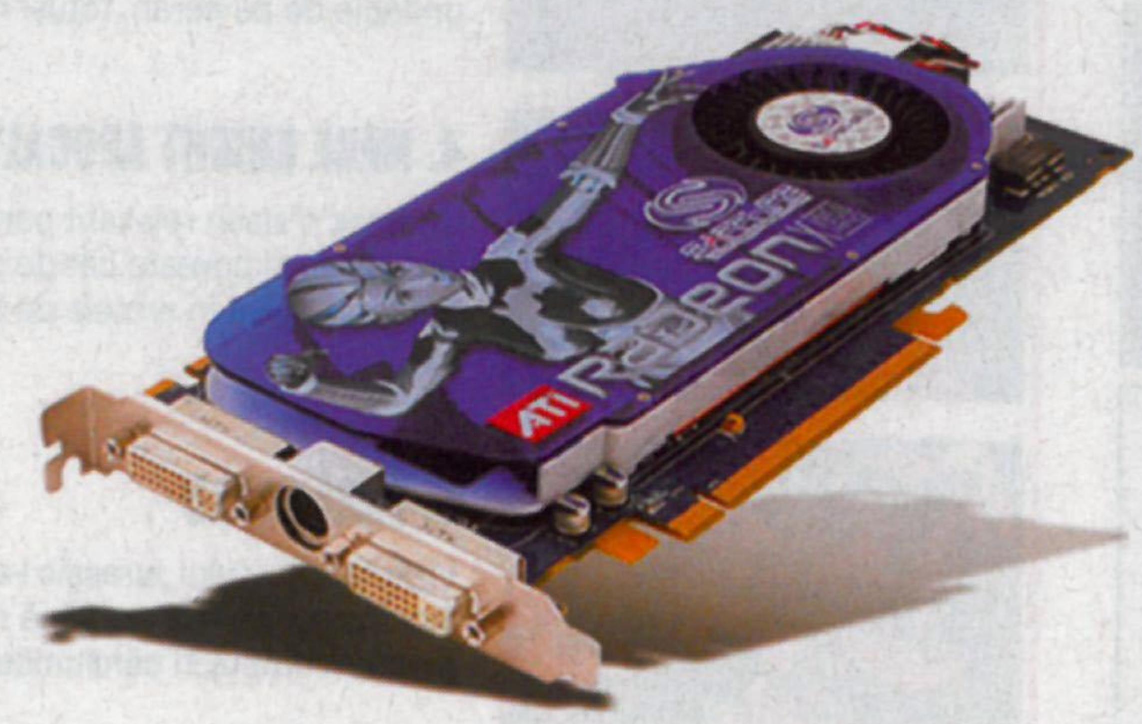


titan combinat cu nanoparticule de argint. Din această căsnicie rezultă ioni ce curăţă constant mouse-ul – cel puţin aşa susţine Iogear. Preţul mouse-ului igienic este de 40 de dolari.

ATI

Radeon X1950 Pro pe AGP

Chiar dacă PCI Express câştigă din ce în ce mai mult teren, se pare totuşi că nici posesorii de plăci de bază cu slot AGP nu rămân fără opţiuni de alegere. Conform unor surse ruseşti în oferta ATi-partner a şi apărut deja Radeon X1950 Pro compatibil AGP 8X. Noul model va apărea în oferta mai multor producători, acesta fiind proiectat şi fabricat de ATi, urmând ca partenerii firmei să primească placa referinţă. În anumite magazine online a apărut şi GeCube Radeon X1950 Pro AGP. Versiunea PCI-X şi cea AGP diferă doar prin interfaţa de conectare, parametrii fiind aceiaşi: GPU la 575 MHz, 8 vertex şi 36 pixel shaders, respectiv 256 MB de memorie GDDR3 la 1380 MHz. Cu apariţia acestei plăci, ATi a luat de la nVidia GeForce 7800 GS titlul de cea mai rapidă placă video pe AGP. Preţul variantei PCI-X se învârte pe la 199 de euro, în timp ce varianta AGP este oferită de magazinele virtuale la un preţ cuprins între 218 şi 242 de euro.



Reduceri de preţuri la procesoare

Intel a anunţat reduceri de preţuri la mai multe dintre procesoarele sale. Procesoarele Celeron D au suferit reduceri de preţuri cuprinse între 8 şi 22% şi costă cel mult 69 dolari, în loturi a câte 1.000 de bucăţi. Compania a anunţat de asemenea lansarea procesorului Celeron D 347, la 3,06GHz. Procesorul are 512KB de cache L2 şi este construit cu tehnologia de fabricaţie de 65nm. Intel a mai lansat două procesoare Celeron M pe 65nm, la frecvenţe de 1,86GHz şi 2GHz: 440, respectiv 450. Preţurile modelelor 430 şi 420 au fost reduse cu 36%, respectiv 20%. Actualizarea listei de preţuri include şi reducerea cu 10% a preţului procesorului low-voltage Core Duo L2400. Preţurile modelelor Pentium 915 şi 820 au fost reduse cu 15%, respectiv 18%. Ca răspuns, şi rivalul AMD, a anunţat la rândul său o reducere a preţurilor procesoarelor sale.

Verbatim DVD-R DL 8x

Compania Verbatim a anunţat lansarea în premieră a unor medii Dual-Layer în formatul DVD-R cu viteza de scriere de 8x. Cele două straturi ale părţii inscriptibile a discurilor, pot stoca până la 8,5 GB de date, muzică şi filme. O unitate optică compatibilă DL poate inscripţiona în doar 15 minute patru ore de secvenţe video la calitate DVD pe mediile DVD-R DL, la viteza 8x. În comparaţie, mediile 4x necesitau 25 de minute pentru aceeaşi operaţiune. Mediile 8x DVD-R DL Verbatim sunt deja disponibile individual sau în cutii a câte cinci bucăţi, la preţul de 4,49 euro/bucată sau 22,49 euro/cutie, a anunţat compania.

Gigabyte pregătită pentru Quad Core

Gigabyte Tehnology a prezentat noile upgrade-uri de BIOS pentru întreaga gamă de plăci de bază P965/G965, oferind astfel suport pentru procesoarele Intel Quad Core şi facilitând obţinerea de performanţe sporite în jocurile next gen şi aplicaţiile multitasking. Cu noile update-uri de BIOS, seria de plăci de bază Gigabyte P965/G965 permite utilizatorilor să exploateze performanţele şi eficienţa energetică avansată pe care le oferă procesoarele Intel Quad Core. Procesoarele Intel Quad Core combină puterea de procesare a 4 nuclee cu 2 cache-uri L2 partajate, crescând astfel semnificativ performanţele. Pe lângă suportul pentru procesoarele Intel Quad Core, seria de plăci de bază P965/G965 aduce în plus facilităţi unice, cum ar fi un design bazat complet pe condensatori solizi, ce asigură o durată de viaţă şi o stabilitate crescută chiar şi în condiţii extreme.

Topul cititorilor PC-Games

Ca să ştii ce se joacă cu adevărat, lună de lună aflăm ce se perindă pe monitoarele cititorilor PC Games 4 Fun.



1
COMPANY OF HEROES
(Relic/THQ)
INDUBITABIL, unul dintre cele mai bune jocuri de strategie! De unde ştiu asta? De la fratele Ciprian care şi acum are sechele de poziţionare strategică prin redacţie.

2


FACES OF WAR
(Best Way/Ubisoft)
FĂCEAM FEŢE, FEŢE când venea vorba de jocuri plasate în cel de-al doilea război mondial. Acum, singura faţă pe care o fac e mai tâmpă ca niciodată.

3
CALL OF JUAREZ
(Techland/Ubisoft)
FRAŢII NOŞTRI LUDICI de pe teritoriul ţării au digerat şi încă mai digeră cu succes poveştile din vestul sălbatic. Nu de alta, dar nu sunt multe care să ne amuze.



4


THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
(Bethesda/2K Games)
ÎNCĂ MAI PETRECEM ORE BUNE prin pădurile virgine din Oblivion. Hăcuim un monstru, deschidem o cutiuţă şi plănuim cucerirea întregii lumi.

5
CIVILIZATION 4
(Firaxis/2K Games)
SĂNĂTATE CURATĂ, genul ăsta TBS. Nu mai ai timp să fumezi o ţigară, să bei o bere sau să te uiţi la un film. Ce mai, sănătate şi economie de bani.



6


SIN: EPISODES
(Ritual/Valve)
PĂCĂTUIM DE DIMINEAŢA PÂNĂ SEARA. Ca nişte oameni serioşi ce suntem. Nu contează că sunt bug-uri şi mari probleme de design, important e că păcătuim.

7
HALF-LIFE 2: EPISODE ONE
(Valve/Valve)
ÎN AŞTEPTAREA SEQUEL-ULUI, lumea se delectează cu aventurile acestui Gordon virtual şi ale acestei ţaţe numită Alyx, care nu poate tăcea o clipă.



8


EL MATADOR
(Plastic Reality/Red Mile)
CA UN ADEVĂRAT TAUR comunal, acest joculeţ simpatic a reuşit să-şi înfigă coarnele în topul nostru lunar. Şi asta, numai datorită vouă!

9
BS: THE ANGEL OF DEATH
(Revolution)
ŞI CUM SE PARE că avem destui amatori de adventure, iaca! Ultimul titlu din franciza Broken Sword ne fericeşte cu o prezenţă binemeritată aici.

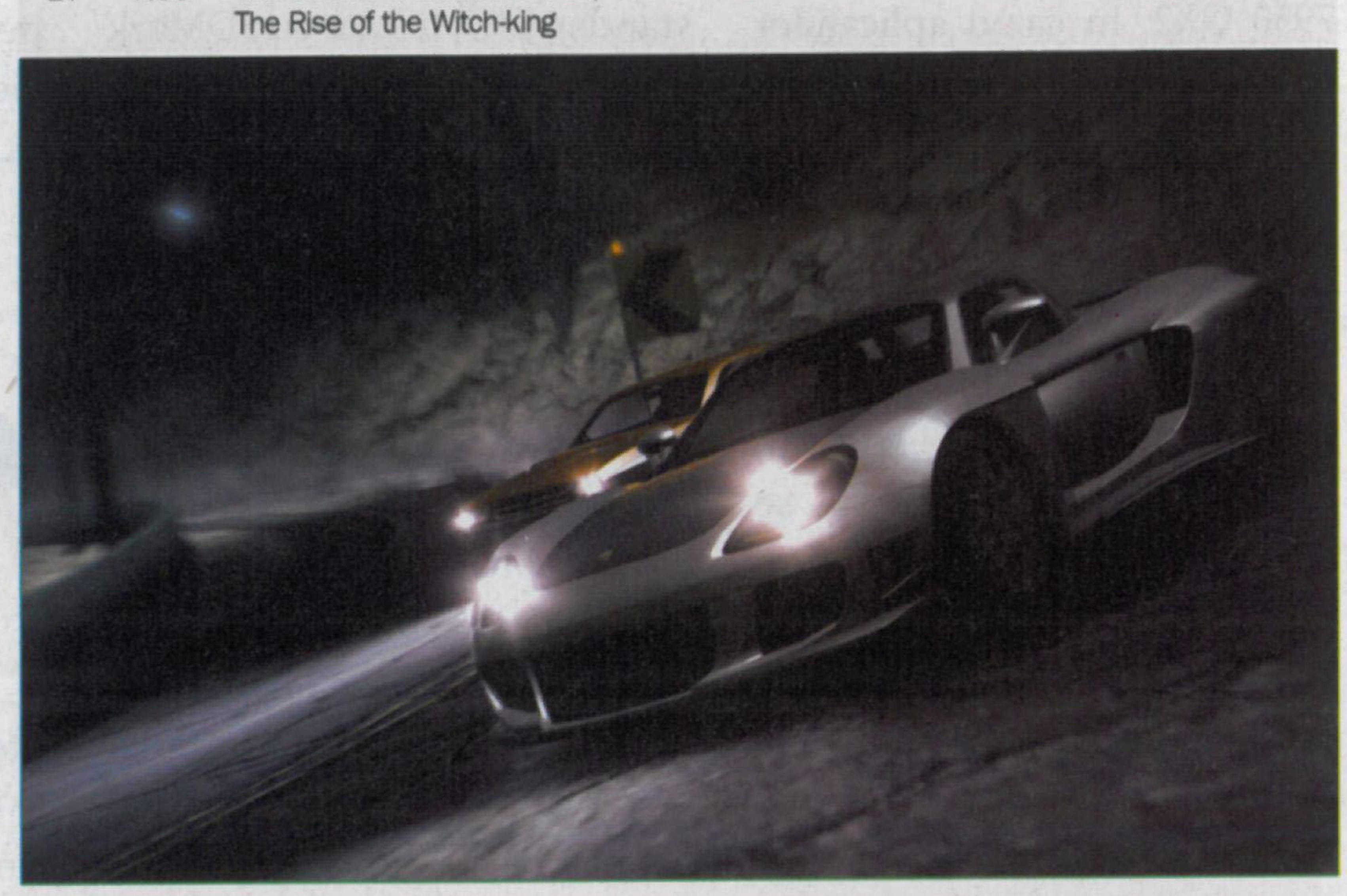


10


MADDEN NFL 2007
(EA/EA)
SPORT? DE CE NU? Dacă tot ne este lene să ne ridicăm poponeaţa de pe scaun şi să dam o raită pe terenul de fotbal, măcar virtual să ne menţinem tonusul. Degetelor.

Cele mai aşteptate jocuri

Poziţia actuală	Tendinţa	Titlul jocului / Genul	Publisher / Producător	Termen
1	NOU	Anno 1701	Deep Silver	3/11/2006
2	NOU	FIFA Manager 07	EA	3/11/2006
3	▲	Neverwinter Nights 2	Atari	3/11/2006
4	NOU	Made Man	Mastertronic	3/11/2006
5	NOU	Glider Simulator	First Class Simulations	3/11/2006
6	NOU	Bratz: Babyz	THQ	3/11/2006
7	NOU	Great Eastern (London to Ipswich)	First Class Simulations	3/11/2006
8	NOU	SpongeBob Squarepants: Creature from the Krusty Krab	THQ	3/11/2006
9	NOU	Toy Golf	Telcogames	3/11/2006
10	NOU	Phantasy Star Universe	Sega	6/11/2006
11	NOU	Left Behind: Eternal Forces	Left Behind Games	7/11/2006
12	▼	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	9/11/2006
13	NOU	LA Rush	Zoo Digital	10/11/2006
14	NOU	Ducati World Championship	Lexicon Entertainment	10/11/2006
15	NOU	EverQuest®II: Echoes of Faydwer™	Sony	14/11/2006
16	NOU	Tiger Moth	Just Flight	17/11/2006
17	NOU	RACE - The Official WTCC Game	Eidos	24/11/2006
18	NOU	Seven Kingdoms: Conquest	Ascaron	24/11/2006
19	NOU	Warhammer: Mark of Chaos	Deep Silver	24/11/2006
20	NOU	Eragon	Vivendi	Nov 2006
21	NOU	Genesis Rising: The Universal Crusade	DreamCatcher	Nov 2006
22	NOU	Dungeon Siege II: Deluxe Edition	2K Games	Nov 2006
23	NOU	Brain Boost: Beta Wave	Majesco	Nov 2006
24	NOU	Dogz	Ubisoft	Nov 2006
25	▼	Need for Speed Carbon	EA	Nov 2006
26	NOU	Storm of War: Battle of Britain	Ubisoft	Nov 2006
27	NOU	The Battle For Middle-earth II, The Rise of the Witch-king	EA	1/12/2006



Top 5 redactor

Jacint Erdei



1. GOTHIC 3

Chiar dacă e arhiplin de bug-uri şi nu e optimizat deloc, jocul are un farmec aparte care te prinde. Încă puţin şi salvez lumea de orci... din nou. Începe să devină puţin obositoare rutina.



2. MYST: THE COLLECTION

Acest joc de aventură nu mai e de actualitate, dar niciodată nu-şi va pierde farmecul. O colecţie excepţională care conţine: Myst Masterpiece, Riven, Exile, Revelation, End Of Ages.



3. WARHAMMER 40K: DARK CRUSADE

De figurine nu prea mai am bani în ultima vreme, dar acestui genial joc de strategie nu i-am putut rezista. Încercarea de a revopsi unităţile de pe ecran, totuşi nu s-a dovedit a fi o idee prea bună.



4. MAGE KNIGHT APOCALYPSE

Un hack'n'slash relaxant pentru mintea obosită, cu grafică frumuşică şi poveste cât de cât. Dar tot nu înţeleg de ce piticul meu specialist în armele de foc, sare asupra oponenţilor cu toporul...



5. PARAWORLD

Vizitarea Parcului Jurassic l-am ratat şi nici arheolog nu mă mai fac, dar tot nu mă las până nu îmblânzesc un T-Rex. Până atunci pierdem timpul în cârciumile vikinge.

HAPPYDISPLAY®

Găsești mai multe pe WWW.HAPPYDISPLAY.RO

Primesti sigur ce ai comandat!
trimite codul la 1488
Exemplu: PCG(spațiu)XXXXXX

WALLPAPERE COLOR



PCG 104980 | PCG 103478 | PCG 108862 | PCG 100688 | PCG 101584 | PCG 100621



PCG 102142 | PCG 100010 | PCG 104907 | PCG 104632 | PCG 100144 | PCG 100042



PCG 101897 | PCG 104608 | PCG 100607 | PCG 103080 | PCG 104977 | PCG 109008



PCG 108899 | PCG 104635 | PCG 103335 | PCG 103585 | PCG 104983 | PCG 109022



PCG 104637 | PCG 101497 | PCG 108919 | PCG 104903 | PCG 100604 | PCG 109037



PCG 100683 | PCG 104681 | PCG 109026 | PCG 100782 | PCG 108865 | PCG 100703

ANIMAȚII



PCG 202011 | PCG 200389 | PCG 202231 | PCG 200442 | PCG 200791



PCG 200954 | PCG 200997 | PCG 201926 | PCG 202142 | PCG 200443

LOGO-URI OPERATORI și FOTOGRAFII SMS



PCG 1166 | PCG 31059 | PCG 31601 | PCG 2853 | PCG 1797 | PCG 31955



PCG 1063 | PCG 3452 | PCG 6891 | PCG 7439 | PCG 7631 | PCG 7888



PCG 21658 | PCG 20565 | PCG 21874 | PCG 21775 | PCG 20699 | PCG 21782

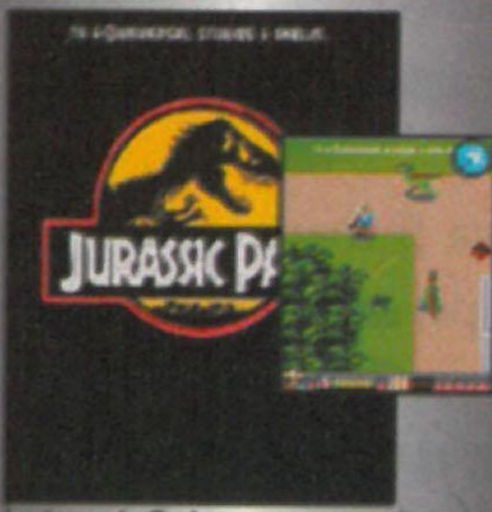
EFECTE SONORE

***** TRĂZNITE *****	
I am James Bond	PCG 501112
High sa	PCG 501111
Hei, uite, ma suna cineva	PCG 501110
Hei, ai un mesaj text	PCG 501109
Fraiere raspunzi ma la telefon	PCG 501108
Fantoma care te papa	PCG 501107
E week-end, hai sa mergem	PCG 501104
Domnule, va suna telefonul	PCG 501103
Cineva ma suna iar ma suna	PCG 501102
Ce vrei pizda	PCG 501101
Ce d faci de nu raspunzi	PCG 501097
Buna, sunt Anjelina Jolie	PCG 501096
Baba	PCG 501095
Aveti un apel cu taxa inversa	PCG 501094
Atentie, e o bomba in telefonul tau	PCG 501093
***** SEXY *****	
Uuu, baby, raspunde	PCG 501126
Unde este iubitelul meu	PCG 501038
Te suna sponsorul principal, pentru...	PCG 501036
Sun la cel mai bun armasar din lume..	PCG 501035
Orgasm..animalule	PCG 501034
Noapte buna iubitel	PCG 501033
Noapte buna iubi	PCG 501032
Mi-e dor de tine iubitel	PCG 501031
Iubitel, sunt blonda de alaltaieri	PCG 501030
Iti trimit un pupic maaare si dulce	PCG 501029
Inima mea iti apartine iubitule	PCG 501028
***** ALTELE *****	
6 Pârțuri	PCG 500495
Bebeluș râzând	PCG 500429
Aglomerație	PCG 500426
Iari, iari	PCG 500430
Căscat	PCG 500432
***** EFECTE *****	
Bebeluș	PCG 500428
Jupiii	PCG 500427
Telefon din 1960	PCG 500361
Orgasm	PCG 500299
Râgâit	PCG 500234

MELODII DE APEL

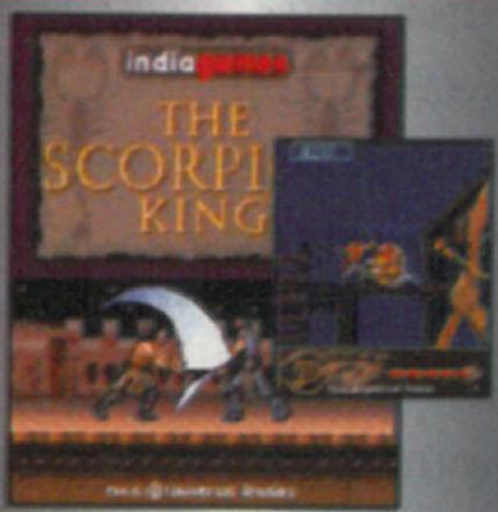
MELODII	POLI
****** HIT-URI ROMANESTI ******	
Trident - Suflet calator	PCG 501340
TNT - Strada mea	PCG 501339
Studio One - Cheama-ma atinge-ma	PCG 501338
Stefan Banica - Cum am ajuns sa te iubesc	PCG 501337
Sofia - Pentru noi	PCG 501336
Sistem - Never	PCG 501335
Simplu - Oficial imi merge bine	PCG 501334
Proconsul - Tu ma poti schimba	PCG 501333
Pavel Stratan - Du du	PCG 501332
Luminita Anghel - Love will come	PCG 501331
Keo - Dac-as putea sa zbor	PCG 501330
Jamaica - Aye	PCG 501329
Iris - Vino pentru totdeauna	PCG 501328
Impact - Ori da ori ba	PCG 501327
HiQ - Razna	PCG 501326
Heaven - Pentru totdeauna	PCG 501325
Heaven - Hai du-ma pe o stea	PCG 501324
Giulia - Prinzi aripi	PCG 501323
Fly Project - Chayenne	PCG 501322
DJ Project - Soapte	PCG 501321
DJ Andi - For the first time	PCG 501320
D la Vegas - E scandalos	PCG 501319
Crush&Alexandra Ungureanu - Aprinde dragostea	PCG 501318
Cristina Ru - Viata mea	PCG 501317
Class - Ce pot sa fac	PCG 501316
Chicanos - En mi corazon	PCG 501314
Cheloo - Operatiunea cur pansat	PCG 501313
Blondy - Te-am iubit	PCG 501312
Arsenie&Natalia - Loca	PCG 501308
****** MANELE ******	
Nicu Paleru - Eu beau vinu cu borcanu	PCG 501302
Naliny&Copilul de Aur - Nu vreau banii tai	PCG 501300
Adi de Vito - Alo Alo	PCG 501299
Costi - Baila Loca	PCG 501183
Vali Vijelie - Eu daca mor tu cui ramai	PCG 501180
Nicolae Guta - Luna si stele	PCG 501177
Adi de la Valcea - Suparat	PCG 501174
Adi Minune - Ce miracol ce minune	PCG 501173
Adi Minune - Asa trec zilele mele	PCG 501172
**** MELODII INTERNATIONALE ****	
Red Hot Chili Peppers - Zephyr Song	PCG 508034
T.I. - Why You Wanna	PCG 501412
Kelly Clarkson - Since U Been Gone	PCG 501411
Red Hot Chilli Peppers - Tell Me Baby	PCG 501410
Crazy Frog - Popcorn	PCG 501409
Crazy Frog - Jingle Bells	PCG 501408
Black Eyed Peas - Pump It	PCG 501407
James Blunt - Wisemen	PCG 501406
James Blunt - Goodbye My Lover	PCG 501405
Traditional - Jerusalem	PCG 501404
Band Aid 20 - Do They Know Its Christmas	PCG 501403
Eartha Kitt - Santa Baby	PCG 501402
Bing Crosby - White Christmas	PCG 501401
Wizard - I Wish It Could Be Christmas Everyday	PCG 501400
Avid Merrion - Proper Crimbo	PCG 501399
We Wish You A Merry Christmas V2	PCG 501398
Santa Claus Is Coming To Town	PCG 501397
Rudolph The Red Nose Reindeer	PCG 501396
Feeder - Save Us	PCG 501395
Mattafix - Big City Life	PCG 501394
Armand Van Helden - My My My	PCG 501393
Shapeshifters - Sensitivity	PCG 501392
The Zutons - Valerie	PCG 501390
Orson - Happiness	PCG 501389
Bob Sinclair - World Hold On	PCG 501388
The Similou - All This Love	PCG 501387
Busta Rhymes - I Love My Chick	PCG 501386
Ne Yo - Sexy Love	PCG 501385
Mousse T Vs Dandy Warhols - Horny As A Dandy	PCG 501384
Pussycat Dolls - Buttons	PCG 501383
Supermode - Tell Me Why	PCG 501382

JOCURI JAVA



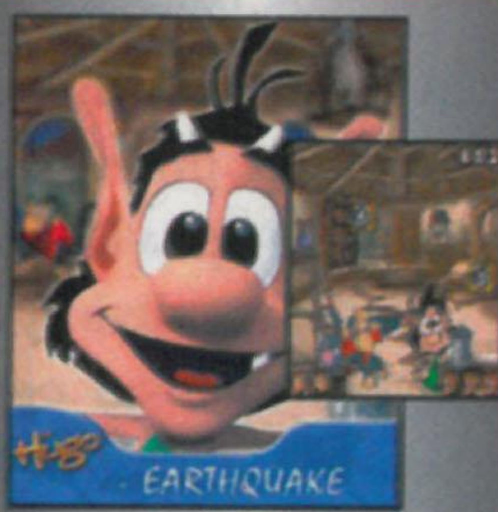
În Jurassic Park mergem cu paleontologul Dr. Alan Grant, în încercarea lui de a găsi drumul spre insula Nublar, profitând de slăbiciunile sistemului de securitate al parcului și scăpând de dinozauri.

JAVA PCG 708813



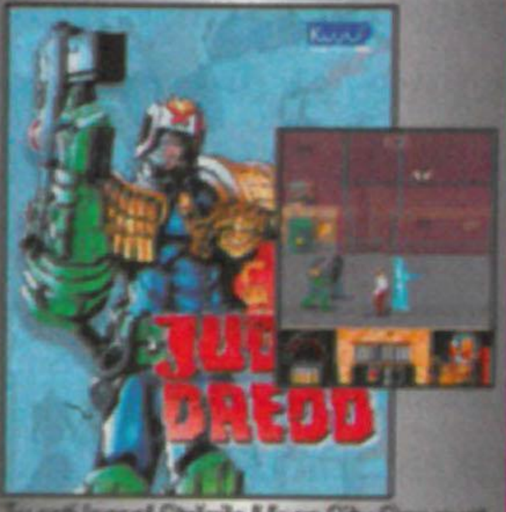
Aflat în slujba acestor triburi libere, tu declari că vrei să o asasinezei pe Cassandra, vrăjitoarea lui Memnon, doar pentru a te îndrăgosti de ea. Învinge-l pe Memnon pentru a-ți împlini destinul, de a fi Regele Scorpion!

JAVA PCG 708820



Un cutremur! Jean Paul și Hugo au fost luați prin surprindere. Marele vulcan de pe insula unde locuiește Hugo face pământul să se scuture și să duduie. Toate lucrurile din casa lui Hugo aproape au căzut și s-au spart în mii de bucăți...

JAVA PCG 708840



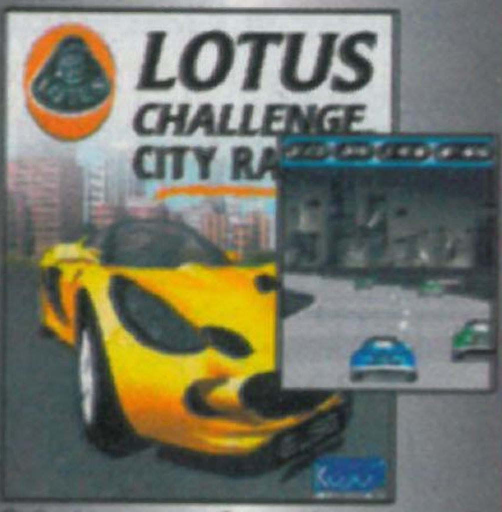
Tu ești legea! Străzile Mega City One sunt pline de criminali și deja doi judecători au dispărut în Sectorul 42. Intră în pielea neînfricatului judecător Dredd și fă-ți loc prin aceste zone pentru a ajunge în periculosul sector al șefilor crimei.

JAVA PCG 708812



Controlează-l pe furiosul Bruce Lee, profitând la maxim de tehnicile lui de luptă – Jeet Kune Do – pentru a decima orice îți stă în cale.

JAVA PCG 708806



Suie-te, pune-ți centura, apasă ambreiajul și gonește pe străzi într-una din cele 3 super-rapide, super-șmechere mașini Lotus în competiția Lotus Challenge: Turul orașului!

JAVA PCG 708818



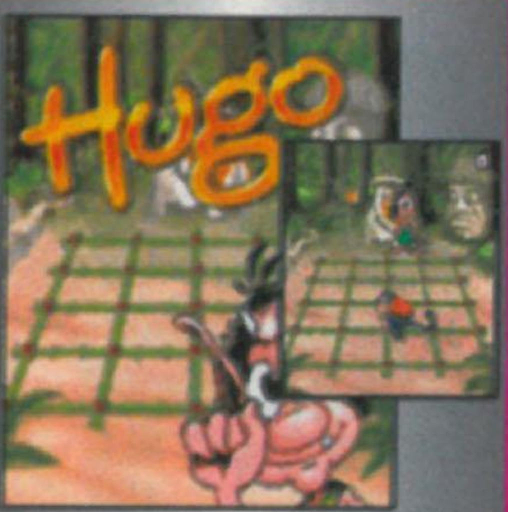
Al treilea episod dintr-o serie de conflicte ne duce mai aproape de viitor. Se duce o luptă împotriva terorismului global.

JAVA PCG 708809



O misiune de explorare pe Marte a incitat un război între extratereștri și oameni!Kenji Lordul Universului este hotărât să lupte împotriva acestor extratereștri diabolici. Împușcă toți extratereștrii dar nu uita să-ți iei grenadele cu tine ca să le arunci pe parcurs!

JAVA PCG 708833



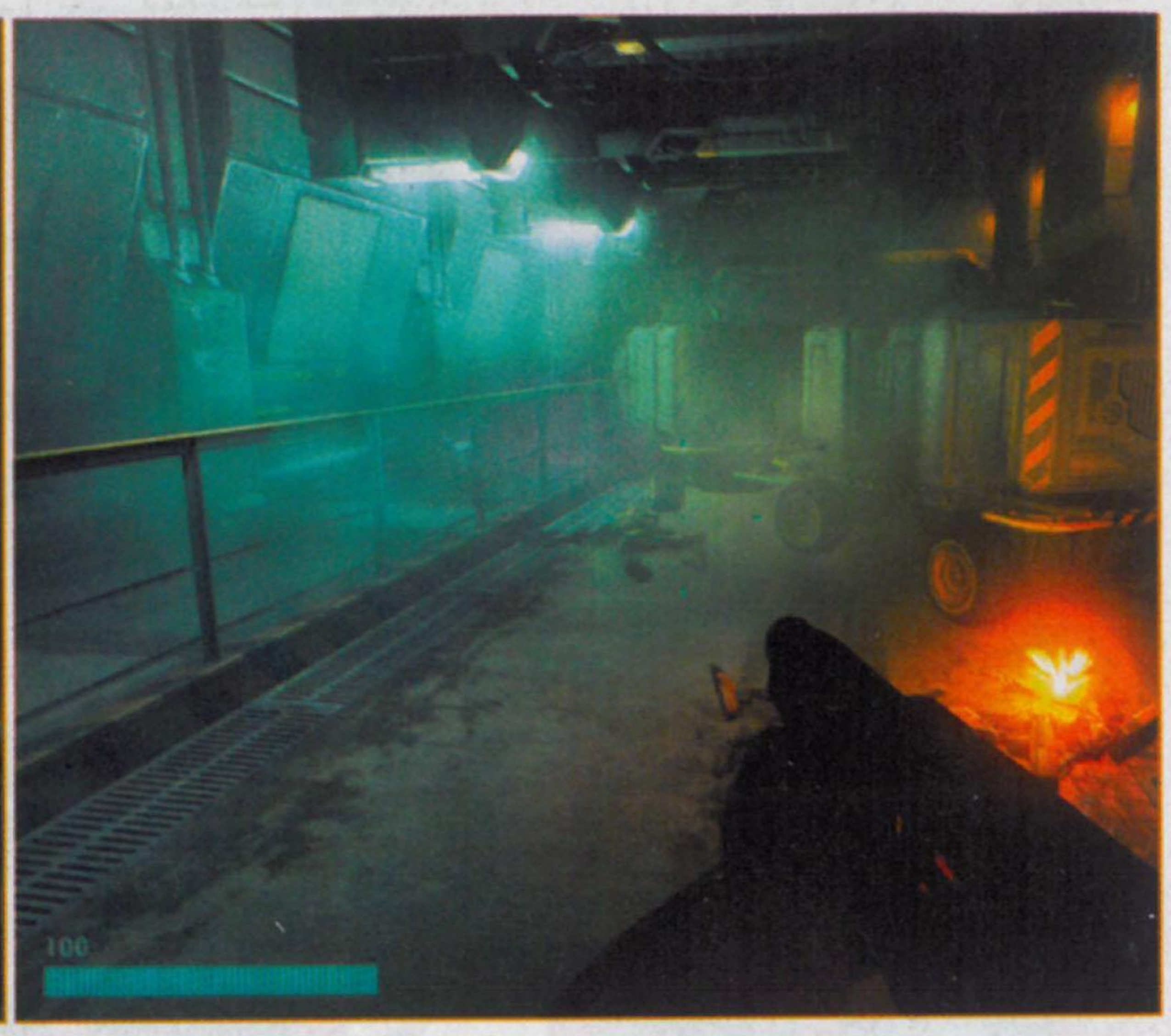
Pentru a deveni eroul zilei, Hugo trebuie să înfrunte multe provocări. Din fericire, prietenul său fidel Jean Paul știe drumul bun așa că, Hugo trebuie doar să îl urmeze pentru a trece prin misteriosul labirint al junglei.

JAVA PCG 708841

Pentru a putea comanda, trebuie sa ai activat serviciul WAP/GPRS și cel pentru mesaje Wap Push. Pentru setarea WAP/GPRS, sună la operatorul tău de telefonie mobilă: *222 pentru rețeaua Connex Vodafone , 411 pentru abonamente Orange, 444 pentru cartele PrePay Orange. Apoi setează-ți serviciul Wap Push, direct de pe telefonul tău mobil – trebuie să ai setarea făcută pe opțiunea „Always". Lista completă cu telefoanele mobile compatibile pentru fiecare tip de comandă este disponibilă pe www.happydisplay.ro Exemplu de comandă: PCG(spațiu)XXXXXX. După ce primești SMS-ul de la noi de confirmare, trimite înapoi un SMS cu textul „OK". Vei primi apoi link-ul de conectare la Wap, apeși pe „Yes", apoi descarci comanda și o salvezi pe telefon. Produsul comandat îl găsești apoi în meniul corespunzător (melodii de apel, setări display, java world, etc). Poți trimite SMS doar în Romania, în rețelele Connex Vodafone și Orange. Prețul pentru un SMS este de 1,5 USD (fără TVA). Pentru o comandă completă, doar pentru animatii si jocuri java trebuie să trimiți 2 SMS-uri. Plata pentru folosirea serviciului WAP/GPRS se face către operatorul de telefonie mobilă. Serviciile sunt oferite de SC AIRTOY SRL. Infoline: 0722 646 444, 0745 646 433, L-V, 9.00 – 18.00. **reclamatii@happydisplay.ro**

Producător: Black Element Software **Publisher:** TBA **Gen:** FPS **Termen:** trim. IV 2006





Alpha Prime

Nu vi se pare că în ultima vreme criza de FPS-uri se adânceşte tot mai mult? În momentul în care am primit versiunea preview a acestui promiţător **Alpha Prime**, cu nume de o inspiraţie divină, m-am repezit să pun mausul pe el. Nu intru bine în joc şi mă întâmpină o grafică frumos colorată, un nivel indoor şi doi indivizi care dialoghează inteligent. Iată esenţa acestui dialog care i-ar face pe Socrate şi Platon luaţi la pachet să roşească:

- Ce porcărie ni se întâmplă, trebuie să scăpăm din locul ăsta infect!

- O, sole mio... na, că de data asta mi-a ieşit solfegiu'... che cazzo vuoi dire, porca putana?

- Deci, băi, macaroană cu carne, în primul rând sunt bărbat ca tine şi în al doilea rând tu ai fost concediat, da?

- Uai, mi lasci (bă, mă leşi?)? Ăştia mişună peste tot şi tu îmi dai veşti din astea? Deci, nu eşti travestit?

- Ne va fi foarte greu, găseşte tu o scăpare şi îţi spun restu' după.

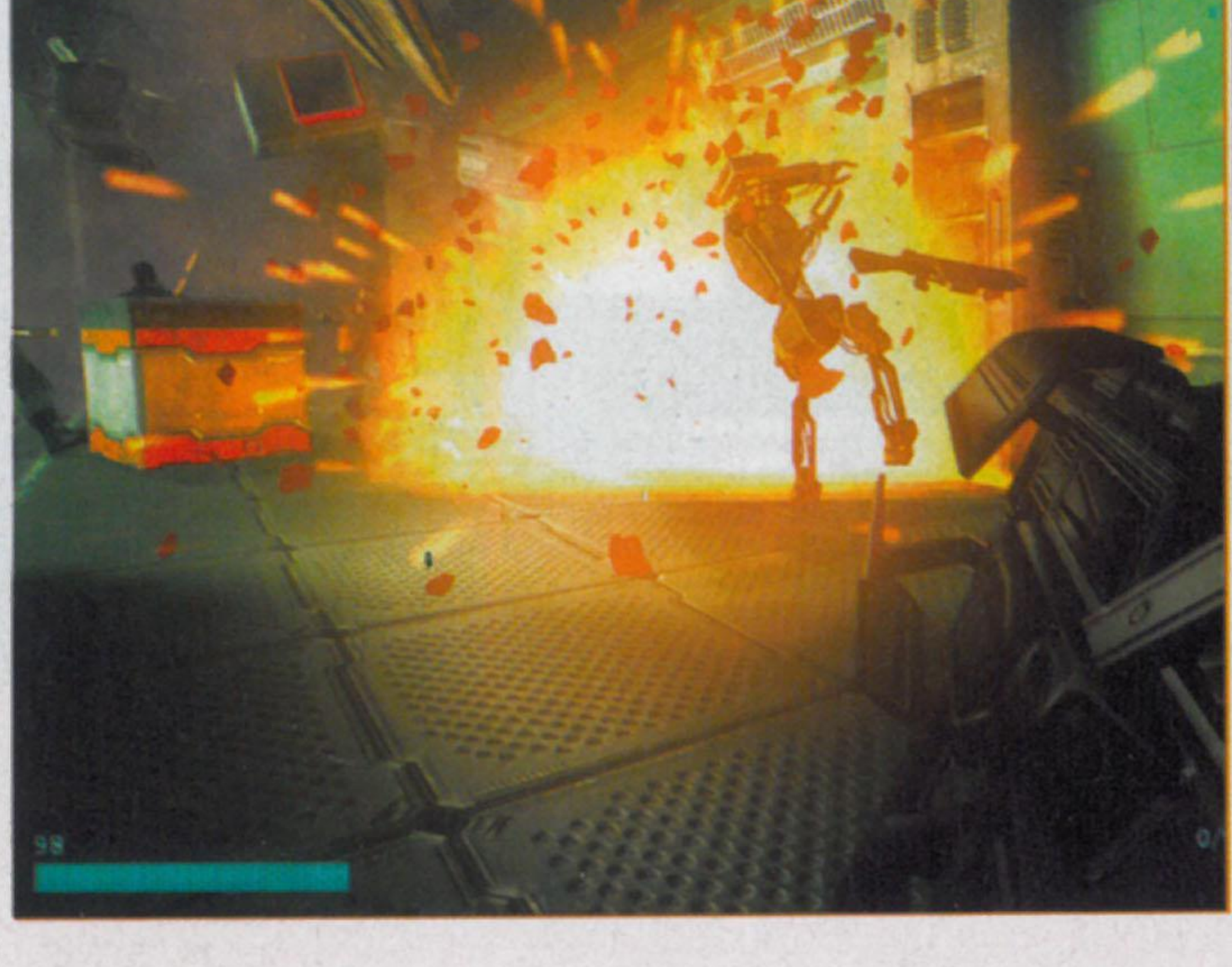
- Gata, tăticu', se face!

După această lungă cinematică introductivă, cu ajutorul căreia simt că am mai urcat o treaptă pe scara evoluţiei, urmează să-ţi faci rost de arme, să te mişti în figuri de bullet time, să deschizi uşi, să kilăreşti adversari, să deschizi uşi, să-ţi iei medikit-uri, să deschizi uşi, să mai faci rost de ceva arme, să deschizi uşi, ş.a.m.d.

Eh, hai că dracu' nu-i chiar aşa de negru! Povestea jocului se derulează într-un asteroid care pluteşte undeva, prin spaţiu... un asteroid în care există o mină abandonată, de „ubbardium", pe nume Alpha Prime. În vecini, pe orbită, colcăie o astronavă cu un personal ciudat la bord: un bătrân aventurier şi Livia, o fătucă de meserie hecăriţă, care îşi caută disperată prietenul. Cei doi habar nu au de nimic, dar e ceva, sau cineva, în profunzimea asteroidului, care-i urmăreşte cu atenţie.

Engine-ul jocului este bun, armele sunt destul de eficace, fizica referitoare la coliziuni este corectă şi adversarii, da, adversarii sunt destul de inteligenţi. Ici poţi utiliza o cameră de supraveghere, colea te mai distrezi cu un roboţel de transport cu care îţi clădeşti o scară din cutii, cum fac ăia, meseriaşii, la Selgros (stivuitori, parcă)... Cum aceste ingrediente nu sunt suficiente, aflaţi că ne vom putea droga ca fraierii şi altera astfel simţurile prin injectarea de hubbardium ca să ajungem într-o misterioasă dimensiune paralelă, un fel de Nirvana, despre care nu ştim prea mare lucru. Ni se promit 15-20 ore de joc prin 10 niveluri, 5 NPC-uri care ne vor da o mână de ajutor din când în când sau care ne vor trăda, 14 tipuri de adversari, între care soldaţi ai forţelor speciale, roboţi şi mineri dezaxaţi, precum şi 8 arme „futuriste", precum grenade, un shotgun şi un lansator de flăcări. Mda, arme futuriste... Din păcate, din câte am văzut până acum din joc, designul este simplist şi atmosfera pare atât de liniştită, încât mai degrabă ai senzaţia că participi la un miting al văcarilor din Tirol, decât că joci un FPS. Mai vedem la sfârşitul anului.

AnOObis
cipri@pcgames.ro






TRANSILVANIA
CELE MAI BUNE JOCURI
LE VEZI LA DUBLUCLICK
CU ALIN ŞERBAN GABOR
Luni 19:00
Marţi 17:00
Duminică 15:30
DUBLU
CK
MIDNIGHT CLUB 3
DUB edition
DUBLUCLICK
www.dubluclick.ro
gas@dubluclick.ro
PCGames 4 fun
best distribution
UBISOFT
TNT GAMES

Producător: Freeze Interactive Publisher: Digital Reality Gen: RTS/FPS Termen: trim. I 2007



Field Ops

La o primă vedere, să bagi în aceeaşi oală elemente de RTS şi FPS pare cel puţin o mişcare cu cinci semne de întrebare deasupra capului. Şi asta din varii motive. **Strategia este, prin definiţie, un gen de calcule, tactică, planuri, hărţuire, în timp ce shooter-ele oferă dinamică, un ritm foarte alert şi necesită reflexe.** Am putea oare pune laba pe un joc care să îmbine toate aceste elemente? Producătorii lui Field Ops ne mărturisesc că da.

Ideea este destul de interesantă. Mai mult decât atât, cei de la Digital Reality vin să ne asigure că cele două genuri nu au fost puse unul lângă celălalt doar de dragul de atrage atenţia presei de specialitate, ci din motive foarte bine întemeiate – se doreşte a oferi jucătorului o imagine de ansamblu, completă, a simulării unei bătălii şi a mediului acesteia. Adică nu vei intra doar în bocancii Clujana ai sergentului fără nume care, de unul singur, pune la punct o invazie inamică pe parcursul unor misiuni incendiare, nici în cei ai batalioanelor de soldăţei care îşi apără cu dârzenie bucăţica de pământ. Nici gând, vom putea juca cu toţi, deodată.



RTS&FPS? OMG!

Revenind la cel puţin ciudata asociere de genuri, succesul acesteia constă într-o îmbinare strălucită; într-o dozare calitativă şi cantitativă echilibrată. De exemplu, un jucător de FPS va şti când o anumită situaţie necesită intervenţia vitezei, a acurateţei şi a reflexelor, în timp ce strategul, cu viziunea sa de ansamblu asupra câmpului de luptă, va şti când un număr mai mare de unităţi constituie avantajul său. Ei bine, producătorii se laudă că **Field Ops** ne va oferi tocmai aceste tipuri de situaţii, rămânând la latitudinea jucătorului dacă e mai bine să se avânte cu puşca în spinare într-o cazemată inamică, sau să-şi plănuiască următoarele acţiuni tactice cu meticulozitate. Bineînţeles, întreg jocul poate fi parcurs folosind doar unul dintre cele două moduri (RTS sau FPS), însă vor exista momente în care acest











lucru va fi aproape imposibil. Pe hârtie sună bine.

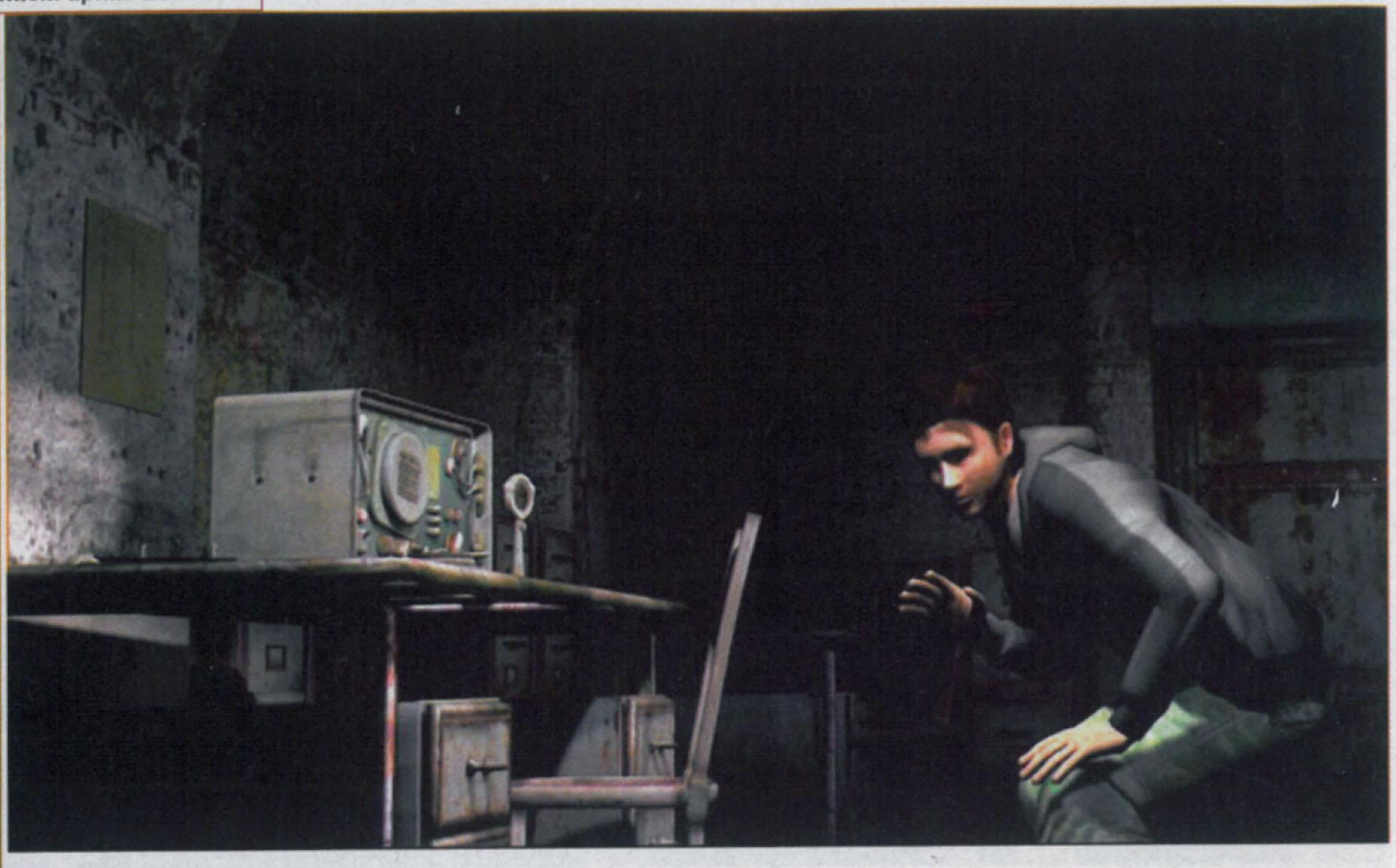
Pentru a compensa niţel ritmul oarecum lent în care RTS-urile sunt jucate (comparativ, bineînţeles, cu shooter-ele), producătorii au implementat două opţiuni interesante prin care vor uşura munca jucătorului. Pentru început, avem de-a face cu o funcţie „snap to cover", prin intermediul căreia putem selecta şi trimite un regiment de unităţi la adăpostul a tot felul de garduri, saci de nisip, pereţi prăbuşiţi etc. În funcţie de dimensiunile acestor cover-uri, doar un anumit număr de soldaţi se vor putea ascunde în acel loc, iar restul din grup, mai puţin norocoşi, vor căuta automat (şi, sperăm noi, cu un AI pe măsură) cel mai apropiat ascunziş asemănător de pe hartă. Cel de-al doilea instrument de atac este un mod „overwatch", prin intermediul căruia un anumit grup de soldaţi îşi vor concentra atenţia asupra unei zone specifice, iar orice inamic care are ghinionul de a pătrunde în zona respectivă, va fi întâmpinat drăgăstos cu o rafală promptă de gloanţe. Cei ce au jucat **Full Spectrum Warrior** se vor bucura să afle că au posibilitatea de a da ordine în modul FPS unui mini-squad (patru sau cinci camarazi de arme), fără a fi nevoiţi să intre în modul RTS. Multe elemente bune, împrumutate din jocuri de calibru! Simt şi un iz de **Company of Heroes**!

Acţiunea din **Field Ops** gravitează în jurul unei unităţi militare americane, ce trebuie să oprească grupări teroriste în patru locaţii diferite din jurul lumii. Paşii ne vor purta prin Cuba, Afganistan, Ucraina şi Manhattan – cu promisiunea că fiecare dintre aceste locaţii va arăta şi se va comporta complet diferit. Pe parcursul a nu mai puţin de 16 misiuni single-player, despre care am fost informaţi că vor dura aproximativ o oră fiecare, jucătorul va trebui să îşi folosească tot repertoriul de calităţi pentru a-şi învinge adversarii. 16 ore de joc? Sună bine. Există şi planurile aferente pentru multiplayer. Şase jucători se vor putea confrunta în tot soiul de moduri – bomb run, conquer, assassination, îmbinând FPS-ul, RTS-ul şi, sperăm noi, distracţia. Ni se promit zece hărţi diferite. Cei de la Freeze şi-au punctat în nenumărate rânduri intenţia de a aduna, la un loc, jucători din două genuri total diferite, jucători care, la rândul lor, apreciază elemente diferite atunci când vine vorba de gameplay. În mod normal, acest lucru este, practic, imposibil, însă, cu puţin noroc, **Field Ops** va reuşi să ofere o îmbinare fluentă de strategie şi shooter, într-o perioadă în care jocurile din ambele genuri abundă.

Timur Lame
paul@pcgames.ro

Producător: House of Tales **Publisher:** ANACONDA **Gen:** Adventure **Termen:** aprilie 2007





Overclocked

De ce să nu jucăm rolul unui psiholog? Chiar, de ce nu? Veteranii genului adventure de la House of Tales s-au gândit că pot scoate un subiect cum nu se poate mai interesant din explorarea laturii psihologice a creieraşului uman, drept pentru care jucătorul va intra în rolul unui dom' doctor din armata americană ce trebuie să îşi facă loc cu forţa în minţile a şase pacienţi. Ce va descoperi el acolo, rămâne de văzut. Şi ca să nu ne plictisim prea repede, producătorii ne trântesc în faţă şi una bucată furtună catastrofică ce se abate asupra New York-ului – aşa, de efect. Această combinaţie de elemente de ficţiune de thriller cu rezultate reale ale unor cercetări ştiinţifice în domeniul psihologiei şi a simulării războiului este piperată, după gust, cu structuri narative inovatoare. Sunt tratate hărţile difuze ale zonelor în care visele se întrepătrund cu realitatea, amintirile cu iluziile, victimele cu atacatorii – pe scurt, jocul analizează perenul simbol al violenţei.

Din punct de vedere tehnic, **Overclocked** este dotat cu engine-ul din The Moment of Silence (evident, engine adus la zi), având încorporată o tehnologie nouă de character animation. Ni se promit expresii faciale de nota zece, camera movement real-time, dialoguri cinematice precum şi cât mai multă interacţiune. Rezultatul acestor şmecherii ar trebui să fie compus din puternice efecte vizuale, precum şi o poveste care să ne ţină ceva timp pironiţi pe scaune. Nu lipsesc din joc nici intrigile politice, mai mult decât atât, elementele de thriller au fost combinate cu nişte mirodenii de survival-horror care ne furnizează, pe lângă doza clasică de ros de unghii, şi câteva idei şi teorii la care mulţi dintre noi vor putea medita în linişte.

Nu mai puţin de 45 de locaţii, şase personaje jucabile şi peste 5.000 de linii de dialog ne aşteaptă să le luăm de gât, setting-urile sunt puternic pre-randate, iar la capitolul detalii tehnice, avem de-a face cu un sistem de particule real-time, umbre şi shadere, lumini dinamice, iar la baza animaţiilor faciale de care vă vorbeam anterior stă sistemul Emotion FX2.

Sună interesant, iar noi, ca nişte iubitori de adventure ce suntem, aşteptăm cu interes apariţia acestui titlu.

Timur Lame
paul@pcgames.ro





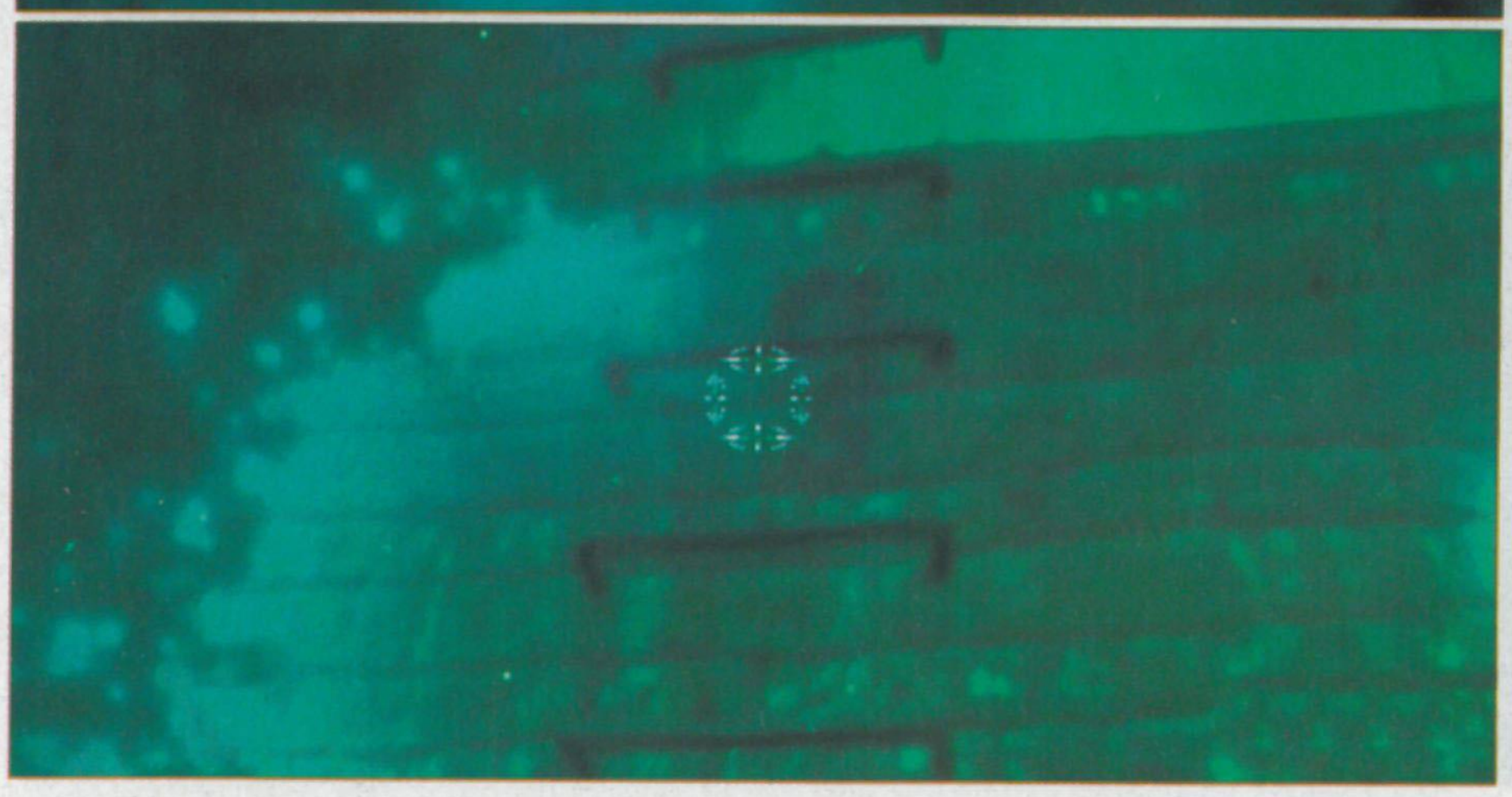
Producător: Collision Studios Publisher: ANACONDA, DTP Entertainment Gen: FPS Termen: februarie 2007



Red Ocean

Nu ştiu de ce, dar atunci când aud cuvântul „roşu" mintea îmi zboară în mai multe direcţii: fie la vinul acrişor de fragă neagră ce mă aşteaptă ca o soţie iubitoare seara acasă, fie la cooler-ul de sistem al fratelui Ciprian, care-mi străluceşte în partea dreaptă a monitorului mai ceva ca ochii chirurgilor moldoveni pe timp de noapte, fie la vreun submarin sovietic, dotat cu tot soiul de torpile nucleare, la cârma căruia se află Sean Connery. Cei de la Collision Studios nu sunt prea departe de fanteziile mele roşiatice, atunci când vine vorba despre **Red Ocean**. FPS-ul pe care aceşti băieţi simpatici ni-l pregătesc pentru februarie 2007 se anunţă cât se poate de interesant, cu o grămadă de elemente de gameplay care, fie nu au fost până în prezent ingenios folosite (ca să nu folosesc cuvinte urâte în această pioasă zi de sărbătoare), fie au fost, pur şi simplu, trecute cu vederea din varii motive. Ei bine, cu ce se laudă producătorii? În primul rând, cu elementele subacvatice, elemente care vor fi pita, sarea şi piperul acestui shooter. Jucătorul va intra în rolul unui instructor de scufundări care este, în acelaşi timp, un vânător de comori, pe numele său feciorelnic Jack Hard. Baywatch? David Hasselhoff? Rămâne de văzut! Cert este că eroul nostru descoperă, din greşeală, o bază militară şi de cercetare rusească de pe timpul Războiului Rece, aflată, undeva, pe fundul oceanului. Mai mult decât atât, se pare că respectiva facilitate a fost sechestrată de o organizaţie teroristă – şi, după cum ne spune bunicul povestea, tânărul Jack se vede prins în mijlocul planurilor lor de a cuceri lumea. Aceeaşi mărie, cu altă pălărie. Pentru a face faţă trupelor inamice, înarmate până în dinţi cu tot soiul de echipamente devastatoare, jucătorul trebuie să se folosească de imensa putere a oceanului. Luptele se vor desfăşura în tuneluri subacvatice aflate pe punctul de a se prăbuşi, structuri făcute harcea-parcea de inundaţii, iar inamicii, care variază de la soldăţeii clasici până la umanoizi cu mecle de broscoi, te vor vâna cu un zelos aplomb de pionier. Toate culminează cu un complot mondial ce implică arme biologice mortale – ce mai, dacă nu ar fi să luăm în calcul factorul „producătorii exagerează mai ceva ca manualele de istorie româneşti", vom avea parte de un titlu cu acţiune explozivă. Jucătorul se va înfrunta cu apa în toate cele 3 stări de agregare: în formă lichidă, apa îţi permite fie să te apropii de adversar neauzit, fie să îl îneci cum se cuvine; la temperaturi de sub zero grade, îţi poate încurca socotelile, creând suprafeţe alunecoase; iar aburii fierbinţi din forma gazoasă pot pune reale probleme de ten. Interesant? Cu siguranţă! Veridic? Aşteptăm să vedem!





Timur Lame
paul@pcgames.ro

Producător: Midway **Publisher:** Midway **Gen:** Action **Termen:** trim. I 2007





Stranglehold

Aflat momentan în producție la studiourile din Chicago ale celor de la Midway, **Stranglehold** se vrea a fi un third-person action, în care binecunoscutul actor Chow Yun-Fat se ia, drăgăstos, de mânuță cu notoriul regizor John Woo, pentru a crea o reprezentare virtuală a filmului Hard Boiled. Filmul, dacă mai trebuie amintit, a avut același cuplu în prim-plan. Ei bine, la ce te poți aștepta de la un maestru desăvârșit al efectelor speciale, cum este fratele John Woo? Sau de la un alt maestru, de această dată al artelor marțiale? Și de la un engine modificat de Unreal 3.0, condimentat cu nițel Havok, arme devastatoare, environment-uri ce pot fi dezintegrate 100%, plus una bucată bullet time? Sună a **Max Payne**, nu? Într-adevăr, sună, dar producătorii ne asigură că doza de acțiune și diversitatea mișcărilor, a arsenalului, precum și flexibilitatea mediului înconjurător vor face din **Stranglehold** un oponent pe măsură pentru bătrânul film noir-hero.

Vom juca rolul inspectorului Tequila (un nume la auzul căruia stomacul meu cel gol se foiește, neliniștit), un individ cu capsa pusă pe bandele de infractori ce



terorizează Hong Kong-ul și pe marii mafioți ce coordonează lanțuri uriașe de afaceri ilegale. Acțiunea se va muta, ulterior, pe plaiurile Chicago-ului, unde inspectorul nostru va trebui să-și salveze mult-iubita și fosta soțioară din ghearele unor ruși fără ocupație. Pe tot parcursul jocului, Tequila se va zbate eroic între a-și salva familia și a-și face datoria de om al legii, chiar dacă, până în acest moment, nu avem detalii despre eventuale posibilități de decision-making care să afecteze gameplay-ul.

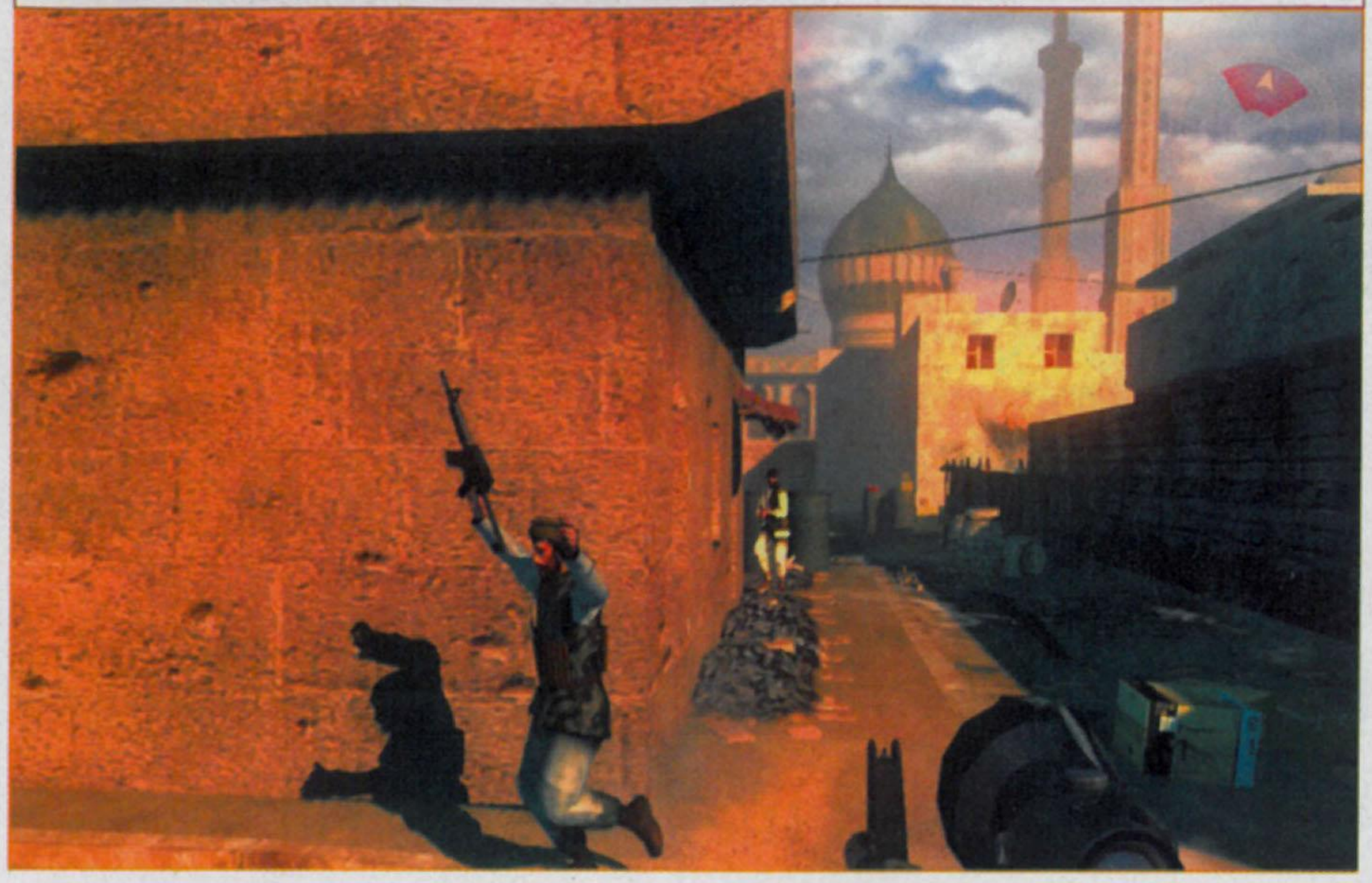
Că tot veni vorba despre gameplay, engine-ul Havok ne va permite să distrugem mediul înconjurător cu aceeași satisfacție cu care distrugem colecția de CD-uri a vecinului manelist de la etajul 4. Fie că este vorba de un hangar, de un depozit, un restaurant plutitor sau de o piață în aer liber, fiecare scândurică, păsărică, butoi sau floricică va putea fi supusă tirului nostru infernal. De asemenea, eroul va trebui să se folosească de absolut tot ce găsește prin preajmă pentru a-și duce la bun sfârșit misiunile, ceva asemănător cu ceea ce vom vedea în **Dark Messiah of Might and Magic**. Foarte interesantă ni se pare abordarea multiplayer a jocului, despre care nu ni s-au dat prea multe detalii, dar care promite să fie dezlănțuită. Cu un asemenea arsenal, o colecție impresionantă de mișcări acrobatice, precum și o atmosferă pentru care însuși numele lui John Woo garantează, **Stranglehold** promite să fie o surpriză plăcută pentru începutul lui 2007.

Timur Lame
paul@pcgames.ro





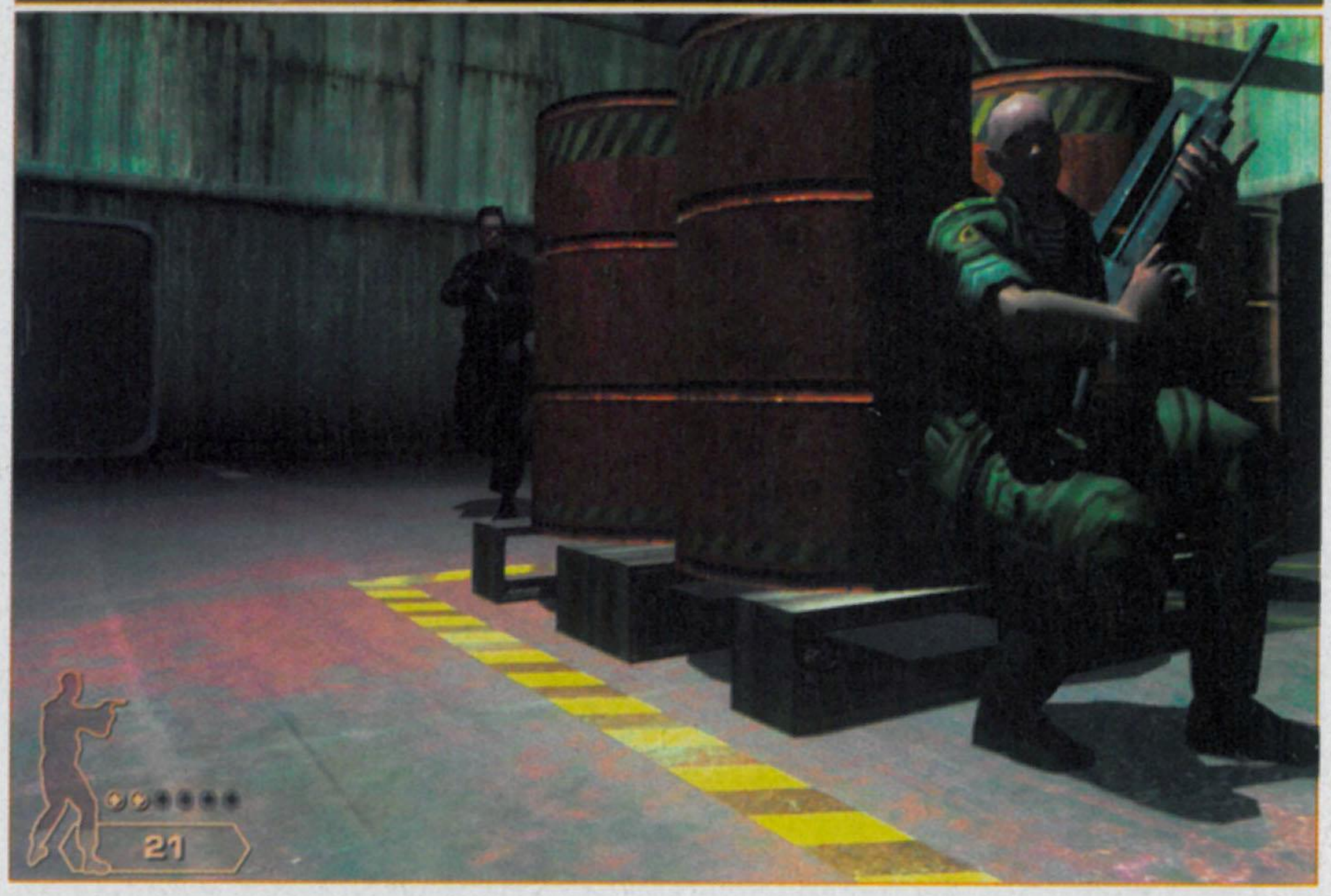
Producător: JoWood Productions **Publisher:** JoWood **Gen:** FPS **Termen:** trim. IV 2006











The Mark

Eh, ce ţi-e şi cu teroriştii ăştia! Nici nu se culcă bine eroii noştri pe o ureche, care pe unde apucă, cu mic cu mare, că, iaca, hop-ţop, niscaiva indivizi dubioşi decid că Londra este locul ideal pentru detonarea unor bombiţe. Nu de alta, dar câteva sute de mii de victime nu-i o cifră de lepădat... Aşa intră în scenă Steve Fletcher, un ofiţer de elită din marina americană, care este ultimul bastion între pacea mondială şi grupările nemiloase de terorişti. Şi cum orice scenariu de acest gen care se respectă trebuie să aibă un personaj negativ care se respectă (de preferinţă un idiot plin de bani şi fără pic de creier, care face, undeva, pe parcursul acţiunii, o greşeală fatală şi epocală), vi-l prezint pe Ilya Radkov, fiu de sorginte slavonă al unui miliardar... rus. Mă simt ca în filmele americane de prin anii '80-'90, când absolut toate personajele negative erau ruşi, graşi şi alcoolici. Toate bune şi frumoase, jucătorul va fi aşadar însărcinat cu eliberarea tineretului muncitor londonez de sub acest jug al terorismului, precum şi cu eliberarea surioarei minore a lui Fletcher, probabil capturată în drum spre grădiniţă. Nu de mine! De la obscurele mine siberiene sau tot soiul de nave maritime, până la ţinuturile deşertice din Arabia, jocul ne va purta pe aripile FPS-ului în tot soiul de situaţii, care mai de care mai pline de adrenalină. Cel puţin, cu asta se laudă publisher-ul JoWood. Avem, aşadar, două personaje principale: Fletch şi Hawke (tot ceva sortiment de soldat american), fiecare dintre aceştia fiind dotat cu o serie de abilităţi speciale unice, ceea ce ne va oferi, sperăm noi, diversitate în abordarea misiunilor. Ni se promite posibilitatea să alegem, la începutul primelor cinci capitole, pe oricare dintre aceste personaje – ceea ce, în mod normal ar trebui să însemne rejucabilitate; în plus, fiecare capitol este alcătuit dintr-un anumit număr de misiuni. La capitolul multiplayer, ni se promit tot soiul de posibilităţi de joc *cooperativ*, dintre care şase niveluri individuale de 2 player *cooperative play*. Avem, în plus, ceva ce producătorii au intitulat *„massive cooperative mode"* – unde, pentru a lupta împotriva teroriştilor, se pot alătura până la 16 camarazi de arme – controlaţi cu sârg de către un AI promiţător. *Team Death-Match*? Avem şi aşa ceva. Şi cum, în ultimul timp, orice FPS care se respectă trebuie să conţină un editor de hărţi (nu de alta, dar gamerii sunt o fire creativă), **The Mark** va fi dotat şi cu aşa ceva.

Timur Lame
paul@pcgames.ro

Seria Total War

Unificăm ţinuturile japoneze. **Ne teleportăm mai ceva ca în Star Trek direct în epoca medievală, şi, ca nişte oameni bătuţi de soartă ce suntem, facem un pas înapoi spre Imperiul Roman.** Nu de alta, dar alcolo erau orgii multe. Facem un calcul, o adunare simplă - seria Total War. Până în prezent.

Shogunul, frate cu românul









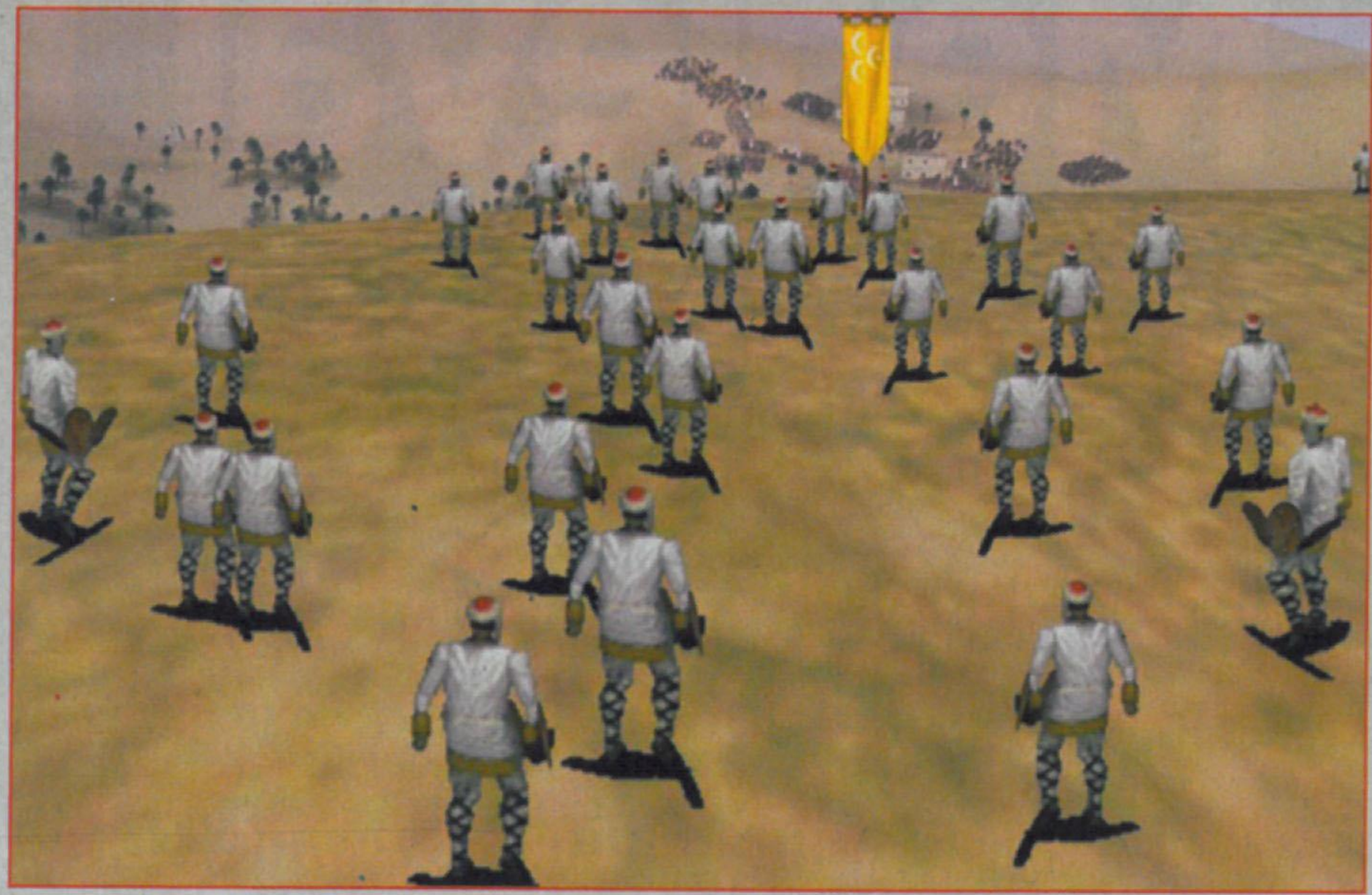
Cândva, prin anul 2000, meleagurile strategiei erau măcinate de o boală cumplită. Toţi producătorii ne ofereau titluri burduşite cu atât combat, încât, după trei ore de joc, îţi tremurau mâinile mai ceva ca de la trei cafele făcute de subsemnatul. Era nevoie de sclipirea de geniu neînţeles a celor de la Creative Assembly pentru a restructura niţel genul, pentru a implementa, dacă vreţi, puţin gameplay strategic în genul strategiei. Pentru că se simţea lipsa. Punem mână de la mână, TBS lângă RTS, şi obţinem un amalgam cum nu se poate mai închegat, ce oferea jucătorului o acţiune fulminantă şi presărată cu grozave elemente tactice, într-un câmp de luptă full 3D, başca o bucată mare şi erectă de strategie turn-based, ce completează partea de bătălie efectivă cum nu se poate mai bine. Toate acestea sunt situate într-o perioadă istorică de ţi-e mai mare dragul, într-o Japonie fracturată mai rău ca femurul unui fotbalist după o intrare a lui Săpunaru, unde măria ta trebuia să unifici tot felul de provincii conduse de nobili puternici. Sengoku Jidai, pentru voi, cei ce mâncaţi istorie pe pâine. Pentru voi, ceilalţi, ce frecaţi menta zilnic, Japonia secolului XVI şi ale sale tulburări de personalitate istorice. Plăcerea izvora din Shogun mai ceva ca izvoarele pure şi neprihănite de la Stâna de Vale, cu şapte facţiuni rivale, fiecare beneficiind de avantajele sale unice, fiecare cu zona sa de start şi cu avantajele sale geo-strategice. A fost, la vremea sa, un joc de geniu. Şi de genii.

Caseta tehnică

Producător	Creative Assembly
Publisher	Activision
Data de apariţie	13 iunie 2000
PC Games	Nr. 3/iunie 2000
Punctaj	79%

Renascentismul

Exact ca Japonia feudală, Europa Evului „Întunecat" a fost plină de intrigi politice şi ciomăgeli la scenă deschisă. Nu e de mirare că aceeaşi băieţi simpatici de la Creative Assembly au decis ca, în anul 2002, să îşi continue periplul ludic pe meridianele strategiei cu **Medieval: Total War**, un sequel de succes al marelui **Shogun: Total War**. Experienţa începea să se adune, ideile să curgă, drept pentru care **Medieval** a luat ce a fost mai bun din minunăţia precedentă, a şlefuit diverse erori de gameplay şi s-a lansat pe piaţă ca un titlu care se respectă. Spre deosebire de trend-ul actual, ce pare a mângâia pe căpăţână din ce în ce mai mulţi gameri casual, **Medieval** a fost de o complexitate cruntă. Şi culmea, a fost apreciat pentru asta. Dacă în **Shogun**, partea strategică a





jocului (spre deosebire de cea tactică) fusese lăsată cam de izbelişte, în sequel producătorii au decis să îşi flexeze niţel muşchii şi să le redea jucătorilor o porţiune de gameplay care, anterior, a fost neglijată în favoarea alteia. Aceasta vine cu mult mai multe opţiuni, probabil şi datorită celor 12 facţiuni existente în joc, ne oferă mult mai multe posibilităţi inginereşti de construcţie şi mult mai multe unităţi de recrutat – fapt ce nu poate decât să înteţească potenţialul strategic al titlului, atât la capitolul militar, cât şi la cel economic.

Producător	Creative Assembly
Publisher	Activision
Data de apariţie	19 august 2002
PC Games	Nr.28/octombrie 2002
Punctaj	80%

În Roma, la femei

Probabil cel mai bine văzut titlu al francizei îşi desfăşoară acţiunea în zbuciumata perioadă a Imperiului Roman. Referitor la întrebarea „de ce a fost **Rome** considerat cel mai bun joc din serie?" se cer nişte disertaţii metafizice. Foarte simplu! Pentru că excelează la capitolul simplificare de gameplay, are o ofertă de caracteristici foarte simpatică pentru cei ce nu au mai avut niciodată tangenţă cu titlurile precedente, şi este atât de user friendly, încât te îndrăgosteşti de el de la primele clicuri. Este ca un pui de ciobănesc mioritic care îţi roade cu insistenţă sisifică papucii dimineaţa, şi nu te poţi supăra pe el. Cele trei facţiuni existente sunt împuternicite, ca de obicei, să îşi radă adversarii de pe faţa hărţii, iar cea de-a patra, nejucabilă, Senatul, este motivul pentru care ajungi să urăşti birocraţia. De la ei primeşti misiuni, dintre cele mai diverse, şi stă la latitudinea (şi longitudinea) ta să le accepţi sau nu. Creat pentru absolut orice categorie de jucători, **Rome Total War** este un titlu care reuşeşte, cu măiestrie, să ofere posibilitatea de a aborda cea mai grea combinaţie de strategie (RTS şi TBS), cu uşurinţă. Şi pentru asta, îmi scot pălăria cea roz în faţa lui.



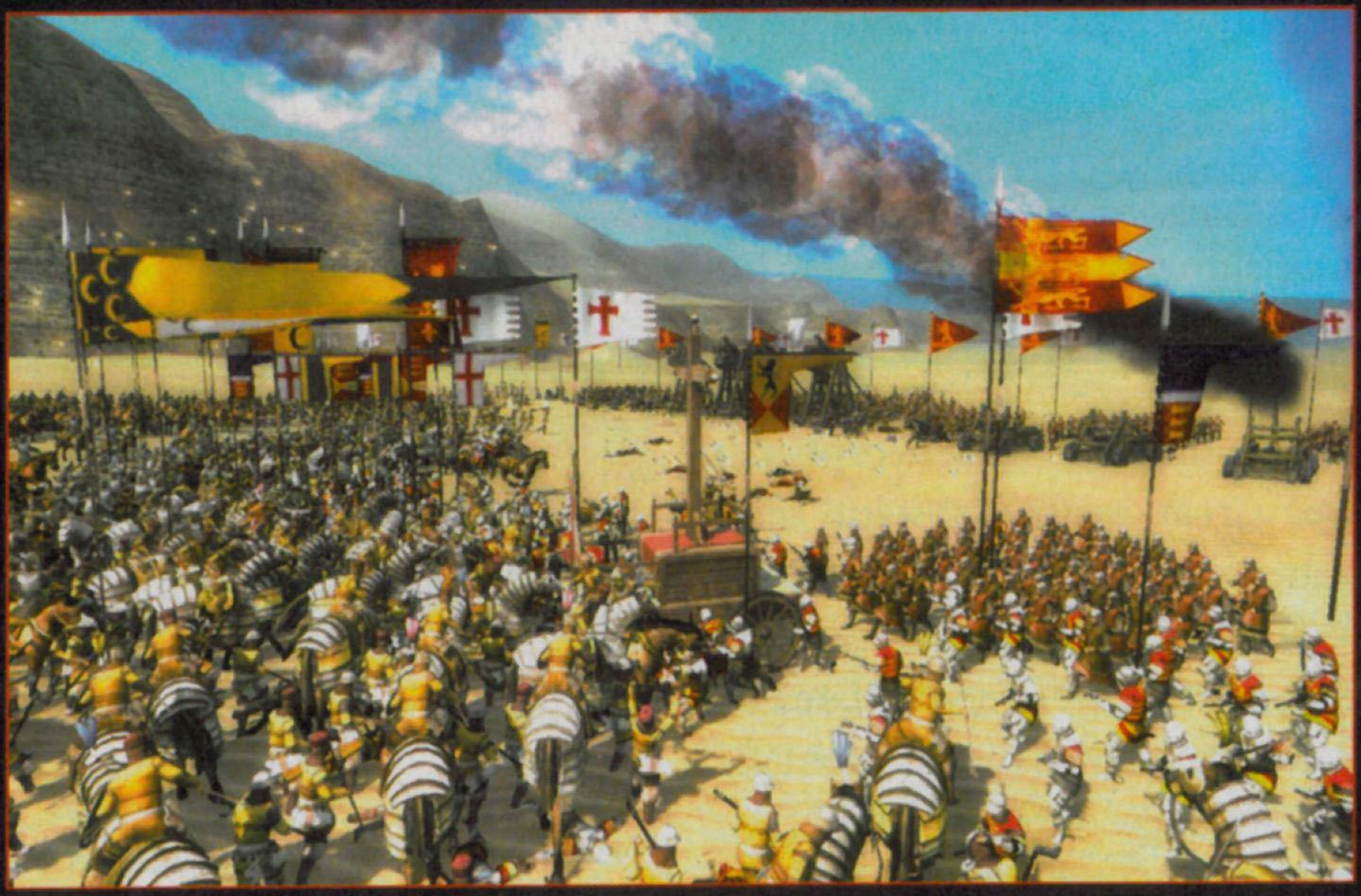
Producător	Creative Assembly
Publisher	Activision
Data de apariţie	22 septembrie 2004
PC Games 4 Fun	Nr.50/noiembrie 2004
Punctaj	91%





Medieval II: Total War

Intraţi în pâine de vreo 20 de anişori, britanicii de la Creative Assembly au explodat în vara anului 2000 cu Shogun: Total War care a fost un amestec bine dozat de wargame, gestiune şi RTS. În cinci ani, echipa s-a îndeletnicit cu rafinarea acestei reţete de succes pe care a îmbogăţit-o cu noi elemente. După un mic ocol pe meleagurile Romei antice cu Rome: Total War, seria a pornit un nou asediu asupra Evului Mediu, epocă deja vizitată în anul 2002 de Medieval: Total War, dar care merita o ediţie nouă, revăzută şi adăugită. Nu mai puţin de 40 de persoane au trebăluit la Medieval II: Total War care a fost dezvoltat de secţiunea australiană a studioului. **Principiul este acelaşi, jocul amestecând perfect wargame-ul cu strategia în timp real. Şi în Medieval II: Total War, Creative Assembly au demonstrat că stăpânesc perfect dificila reţetă.**



SĂ FIE 10 MII, SĂ NU FIE 10 MII... la ce amploare au luptele, chiar că nu i-am numărat



ORAŞELE SUNT SUFLETUL economiei, aşa că trebuie să le acorzi atenţia cuvenită

Trebuie spus de la bun început că **Medieval 2** nu are pretenţia să stabilească o nouă frontieră a seriei, ci este mai degrabă o completare a epocii medievale, realizată pe baza inovaţiilor aduse de **Rome: Total War.**

Perioada pe care o acoperă **Medieval II: Total War** se întinde între anii 1080 şi 1530. Scopul este evident: trebuie să domini întreaga Europă pe lângă care mai trebuie să cucereşti şi Africa, Orientul Mijlociu şi chiar coastele Lumii Noi. La începutul campaniei, America este ascunsă. Ca să traversezi Atlanticul, va trebuie să deţii o tehnologie specială... dar mai bine te las pe tine să descoperi aceste bucurii. După cum se prezintă, **Medieval II** ignoră convenţia potrivit căreia Evul Mediu se termină odată cu căderea Constantinopolului, la 1453. Acest artificiu temporal a permis îmbogăţirea gameplay-ului cu facţiuni cum sunt mayaşii, aztecii sau egiptenii, aducând la orizontul marilor puteri europene noi teritorii de cucerit.

Moştenirea Romei

În ceea ce priveşte macrogestiunea, **Medieval II** se prezintă ca un succesor disciplinat al lui **Rome: Total War.** Creative Assembly a reluat, în mare, interfaţa şi opţiunile disponibile în aceasta, dar s-a ocupat şi cu adaptarea ei. Dacă ai jucat **Rome: Total War,** te asigur că te vei obişnui în doi timpi şi trei mişcări. Meniurile sunt aproape identice, doar iconurile au fost modificate. Am remarcat însă câteva noutăţi care îi vor împiedica pe cei rău intenţionaţi să urle în pustiu.

Prima schimbare: aşezările nu mai sunt de un singur tip. Acum se poate distinge oraşul de castel. Primul este orientat către comerţ, cel de-al doilea către producţia militară. În practică, asta înseamnă că nu mai poţi seta o variaţie a taxelor în castele şi că nu mai poţi construi unităţi militare grele în oraşe. Trebuie, deci, să echilibrezi cele două tipuri de urbanizare pentru a-ţi putea continua în mod corect dezvoltarea economică şi cea militară. Trebuie să alegi judicios, la începutul partidei, regiu-





OŞTENI, AZI LUPTĂM ÎN DEPLASARE. Dacă învingeţi, vă ridic prima la 10.000!





DEUS NOBISCUM, KYRIE ELEISON, ALLAH EKBER: strigăte de luptă trendy în Evul Mediu

nea care este cea mai profitabilă din punct de vedere economic şi care poate fi „sacrificată" în favoarea aspectului militar. Toate acestea le faci ţinând cont de două lucruri: castele ridicate în regiuni de frontieră sunt întotdeauna foarte practice, iar metropolele construite în miezul teritoriului sunt cele mai sigure. Nu trebuie să uiţi că, deşi îţi poţi schimba orientarea politică, vei avea de plătit destul de mult dacă optezi pentru vântul schimbării şi vei pierde unele construcţii, prin urmare va trebui să faci un sacrificiu financiar considerabil.

Prea bine, Sanctitatea Ta!

O a doua mare schimbare cu care ne încântă **Medieval II** este gestiunea religiei.

Vă amintiţi interferenţele papale în afacerile catolice ale primului **Medieval**? Scurt, o excomunicare şi ai devenit inamicul numărul unu al Europei! Asta ca să-ţi fie învăţătură de minte să mai ataci un vecin care a devenit ameninţător... În **Medieval 2**, acest aspect este aprofundat. Papa a devenit acum un personaj care joacă un rol esenţial pe harta tactică. Poţi chiar să încerci să-l asasinezi, dacă-ţi dă mâna şi nu te temi de focurile Gheenei! Dar, nu ar fi mai bine să-l aduci de partea ta? În acest divin scop, este suficient să intri în sfânta Sa graţie, ceea ce nu e floare la ureche. Mai întâi, trebuie să te asiguri că regatul tău mustește de credinţa catolică. Un procentaj de convertire caracterizează fiecare porţiune de teren,

Unităţi

Genoese Crossbowmen
Italienii sunt renumiţi pentru pasiunea lor pentru arbalete, şi nimeni nu este ca genovezii. Comandanţii lor preţuiesc mult arbaletierii, drept pentru care îi echipează cu armuri şi cu scuturi. Pentru lupta mêlée, arbaletierii genovezi sunt echipaţi cu săbii lungi.

Venetian Heavy Infantry
Echipaţi cu armuri şi halebarde, aceşti bărbaţi de bărbăţie a fost recrutaţi pentru a apăra interesele maritime şi terestre ale statului venețian. Armele acestei unităţi de infanterie au fost atât de călite încât să reziste şi împotriva celor mai rezistente armuri.

Mameluks
Aceşti soldaţi sunt sclavi eliberaţi şi instruiţi din fragedă pruncie. Ei formează o unitate de elită armatei egiptene: cavaleria grea. Echipaţi cu armuri, lănci şi ghioage, aceşti războinici disciplinaţi sunt la fel de eficienţi atât în timpul unei şarje cât şi într-o luptă mêlée, chiar şi împotriva celor mai dotaţi adversari.

Jinetes
Influenţaţi de tradiţiile cavalereşti ale Ibericilor şi Maurilor, Jinetes au abandonat armura grea şi lăncile în favoarea armurii uşoare şi a javelins. Aceşti călăreţi bine instruiţi sunt foarte iuţi şi pot executa o mişcare de tragere în cerc, creând astfel un ciclu de tragere continuu.

Culverin
Culverin-ul este un tip de tun prezent în armata numeroaselor facţiuni, inclusiv în cea a milanezilor. Folosit la început de Sfântul Imperiu Roman, la sfârşitul secolului al XIV-lea, acesta oferă o eficacitate obţinută graţie unei tehnici metalurgice îndelung elaborate, secretelor de construcţie foarte bine păzite şi celor mai buni servanţi, având drept consecinţă un tir mai îndepărtat şi, adesea, o precizie mult mai bună în raport cu precedentele piese de artilerie. Puterea sa înspăimântătoare, este devastatoare pentru zidurile cetăţilor şi pentru trupele inamice... când reuşeşte să le atingă!

Knights Templar
Templierii sunt războinici redutabili care au văzut lumina zilei în timpul primei cruciade, fiind apărătorii pelerinilor. În ciuda unor origini modeste, ordinul lor a devenit incredibil de bogat şi a sfârşit prin a crea prima reţea de bănci din Europa. Această bogăţie le-a permis întemeierea de cetăţi în care să se antreneze fără încetare. Înarmaţi cu credinţă şi spade, ei dau dovadă de o eficienţă teribilă în luptă şi scoboară nenorociri peste oricine îndrăzneşte să le stea în cale.

Jaguar Warriors
Războinicii jaguar sunt luptători înspăimântători care, dată fiind vitejia lor, sunt singurii „autorizaţi" să poarte uniforma din piele de jaguar. Coiful, lăsându-le faţa descoperită, seamănă cu un cap de jaguar cu gura larg deschisă, simbol al ferocităţii şi măiestriei în luptă. Echipamentul lor este similar majorităţii soldaţilor, adică o armură sau ichcahuipilli, un scut sau chimalli şi un buzdugan sau maquahuitl.

Naffatun
Napht-ul este un amestec de substanţe chimice care se transformă în lichid inflamabil foarte greu de stins. Soldaţii aruncă oale din ceramică conţinând napht care explodează proiectând un lichid inflamabil ce pătrunde armurile. Chiar şi cei mai curajoşi dintre războinici se pierd în faţa focului.

Armoured Longbowmen
Aceşti soldaţi, înarmaţi cu faimoasele lor arcuri, au un grad ridicat de apărare. Surprinşi într-o luptă mêlée, ei sunt apăraţi de armurile grele care le permit să reziste ceva mai mult timp decât adversarii lor lipsiţi de armuri. Spadele pe care le au repre-





INTRĂ ÎN SCENĂ UNII dintre heralzii celor 21 de facţiuni



MAMĂ, DACĂ NU AŞ AVEA săgeata aia înfiptă în nas, aş lupta ca un leu încă vreo 2 ore

fiecare oraş. Dacă păstrezi aceste valori ridicate, vei avea asentimentul Sanctităţii Sale, însă marea problemă este că TREBUIE să menţii aceste valori cât mai ridicate, pentru că altfel îţi trimite câinii de inchizitori (nu sunt deloc irevenţios, Dominicanii erau doar „Domini Canes") care se asigură că dreptatea divină se pogoară asupra ereticilor sub formă de foc. Pentru a realiza aceasta, ai o singură soluţie: îţi trimiţi preoţii în cele patru colţuri ale domeniului ca să convertească ereticii. Te poţi servi de preoţi şi pentru a amortiza o revoltă printre vecinii care sunt păgâni. Încă... În fine, ai numai de câştigat de pe urma prelaţilor, mai ales în facilitarea perioadei de tranziţie după o cucerire. Oamenii Domnului afişează bara proprie de abilităţi care, din succes în succes, le poate aduce un loc în conciliul cardinalilor, la Vatican. Ce interes ai în asta? Păi, fiule, acest conciliu alege noul papă! Şi dacă vrei cu adevărat să obţii cea mai înaltă demnitate, poţi aranja ca Dumnezeu să-şi întoarcă faţa către tine: câteva asasinate, mai o alianţă, şi partida e a ta. Odată ce unul dintre oamenii tăi a devenit papă, ai acces la noi opţiuni, foarte practice. Poţi să ordoni o cruciadă, să asmuţi in-chizitorii sau chiar să excomunici un adversar. E super distractiv!

Toţi oamenii seniorului

În **Rome: Total War**, Roma furniza facţiunilor peninsulei diferite misiuni cu ajutorul cărora aces-

zintă o armă auxiliară foarte practică în lupta corp la corp.

Scots Guard

„Compania Jandarmilor Scoţieni", cunoscută mai mult sub denumirea de Grada scoţiană a Franţei, ilustrează perfect fraza „duşmanii duşmanilor mei sunt prietenii mei" deoarece duşmanul lor comun, Anglia, i-a pus de aceeaşi parte a baricadei pe scoţieni şi pe francezi. Trupele scoţiene sunt formate din arcaşi de elită ce poartă armuri grele şi reprezintă o parte din escorta regelui Franţei.

Berdiche Axe-Men

Învârtind deasupra capului „securea" atotputernică, aceşti călăi seamănă teroare în rândul duşmanilor chiar înainte de a le împlânta "unealta" în inimă! "Securiştii" sunt supuşi unui antrenament intens în mânuirea acestor barde cu tăiş dublu, nu de alta dar şi echipamentul cere acest lucru: nimic nu le lipseşte de la armură de la zale la platoşă. Numeroşi generali ruşi se folosesc de aceştia pe post de întăriri de şoc, în scopul învăluirii trupele inamice.

Gothic Knights

Aceşti cavaleri unici sunt războinici de elită ai Sfântului Imperiu Romano-Germanic. Armura lor este forjată de cei mai buni armurieri germanici, în stilul gotic cu caneluri rafinate, având în dotare şi tradiţionalul coif cu vizieră. Încălecând un cal de luptă şi învârtind deasupra capului o lance şi un buzdugan, aceşti cavaleri nu au pereche pe câmpul de luptă. Foarte bine instruiţi în tactici de cavalerie grea, ei reprezintă un pericol pentru orice armată.

Mongol Heavy Archers

Arma principală a armatei mongole este arcul şi, dat fiind că războinicii mongoli „se nasc în şa", ei sunt cei mai buni arcaşi călare. Aceşti războinici au înlocuit protecţia armurilor din piele cu cea a armurilor din zale, fapt care le permite să se apere mai bine de impactul săgeţilor şi le dă o siguranţă mai mare în lupta corp la corp.

Coyote Priest

Este vorba de anumiţi membri ai clerului aztec angajaţi în lupte alături de soldaţii obişnuiţi. Potrivit tradiţiei, odată ce au reuşit să captureze 6 inamici în viaţă, ei primeau o uniformă înspăimântătoare din piele de coiot. Respectivii nu sunt numai preoţi, ci şi războinici căliţi, în stare să sacrifice inima unui semen pe altar şi să-şi dea viaţa pe câmpul de luptă.

Varangian Guard

Renumita gardă bizantină era o armată trimisă de ruşi împăratului bizantin. Unităţile utilizate drept gardă de corp erau la origine compuse din scandinavi şi mai apoi din europeni. Aceşti războinici cu o dexteritate şi un curaj remarcabil mânuiesc securea cu ambele mâini cu o dezinvoltură incredibilă, spintecându-i pe duşmanii împăratului.

Conquistadores

Conchistadorii sunt pionierii curajoşi care au plecat să cucerească America. Deşi înainte au fost motivaţi de ispita câştigului, ei au dat dovadă de o vitejie, şiretenie şi rezistenţă nemaiîntâlnite. Graţie cailor, armurilor din oţel, lăncilor şi spadelor la fel de tăioase precum lamele, aceşti soldaţi duc atacuri devastatoare împotriva mexicanilor. Nu pot fi recrutaţi decât în America.

Dismounted Christian Guard

A fi dat jos de propria gardă a palatului este un risc pe care numeroşi suverani şi-l asumă. Una dintre modalităţile de a evita acest lucru este aceea de a angaja gărzi străine de cultura lor, care să nu-şi permită să dorească puterea. Astfel, sultanii maurilor angajează cavaleri creştini pentru a-i apăra. Vitejia lor în luptă este un bonus.

Facţiuni



Bizantini (grecii ortodocşi)

Moştenitori ai Imperiului Roman de Răsărit, bizantinii controlează estul Turciei, Grecia şi sudul Balcanilor. Din punct de vedere militar, ei sunt destul de firavi la începutul partidei, în urma dezastrului de la Manzikert. Armata lor dispune de o cavalerie grea, echipată cu lănci sau arcuri, susţinută de arcaşi călare, pikemeni şi arcaşi pedeştri. De-a lungul partidei, unităţile devin cam demodate, fapt ce reflectă conservatorismul lor.



Anglia (catolicii din Europa de Nord)

Această facţiune controlează la început Old England şi regiunile "franceze". Armata sa este compusă la început din cavaleri şi pikemeni care sunt susţinuţi puternic de arcaşi şi infanterie.



Sfântul Imperiu Romano-Germanic (catolicii din Europa de Nord)

Controlează în special Germania, dar şi câteva regiuni din cizma italică. Aparent redutabilă, această facţiune suferă de câteva probleme de loialitate, căci împăratul său este ales şi nu este un moştenitor al tronului. Armata sa are un echilibru bun între cavalerie şi infanterie, din păcate, uneori, cea din urmă fiind de calitate scăzută.



Papalitatea (catolicii din Europa de Sud)

Este imperiul terestru al Vicarului lui Cristos, limitat iniţial la Roma, mai exact, la Vatican. Foarte subţire sub aspect militar, această facţiune poate riposta excomunicându-şi agresorii.



Egipt (islamici)

Reprezintă dinastiile care au domnit asupra Egiptului. Această ţară bogată şi populată este o excelentă bază de plecare. Armata sa este compusă din Mameluci, călăreţi înarmaţi cu lănci şi arcuri, care sunt susţinuţi de o infanterie de calitate variabilă.



tea beneficiau de cadouri (sau unităţi...). **Medieval 2** recuperează acest concept al obiectivelor pe care trebuie să le îndeplineşti, grefându-l pe autoritatea papală sau pe cea a Consiliului ghildelor. În general, aceste obiective îţi orientează cuceririle, ajutându-te să beneficiezi de o susţinere materială deloc neglijabilă. Există însă o limită de timp şi uneori un malus în caz de neîndeplinire. Acesta se poate dovedi jenant, mai ales când este vorba despre papa.

În scopurile expansioniste, avem câteva figuri foarte utile: dacă ambasadorul tratează diferite acorduri cu statele adverse, spionul are sarcina să se infiltreze şi să aducă informaţii utile; succesul celor doi depinde de gradul lor de abilitate şi îţi este arătat prin intermediul unor filmuleţe foarte distractive. Un rol important este acordat diplomaţiei care are acum noi caracteristici. Prinţesele îşi câştigă, în sfârşit, rolul pe care îl deţineau în realitate. Graţiile feminine pot face acum uz de diplomaţie şi pot negocia, de la egal la egal, cu personajele care deţin funcţii importante. De altfel, soţii lor, chiar dacă aleşi dintr-o facţiune vecină, vor intra sub flamura familiei lor, odată ce alianţa este parafată. Este un mijloc bun de a obţine generali calificaţi.

Un nou personaj vede lumina **Medievalului**: neguţătorul (merchant). Acesta trebuie să se ocupe de exploatarea unei resurse şi să aducă beneficiu facţiunii sale prin fructele comerţului său. Job-ul respectiv trebuie făcut oricare ar fi locul sau resursa în cauză: aflat chiar în plin teritoriu advers, negustorul poate face bani frumoşi pentru regatul din care face parte. El mai poate cumpăra un filon important de la un coleg, dacă consideră că merită osteneala, acesta din urmă fiind eliminat de pe hartă.

În fine, la luptă!

În afară de numărul stratosferic de unităţi pe care ni le pune la dispoziţie jocul, Creative Assembly a adoptat sistemul clasic de moară chinezească, amplificându-l cu o serie de variabile, între care unele au fost prezente în capitolele precedente ale seriei. Aşa avem moralul trupelor, poziţia faţă de adversar şi carisma generalului propriu. Exact ca în realitate, să convingi un grup de ţărani ignoranţi în ale războiului să respingă o cavalerie grea este echivalentul unei sinucideri în masă. care are în cel mai fericit caz consecinţa unei retrageri dezordonate; producătorii au hotărât să redea acest aspect într-un mod mai coerent decât în episodul precedent: dacă un anumit număr de trupe ţi-o ia la sănătoasa, acest fapt va avea repercusiuni extrem de negative asupra moralului trupelor rămase în luptă, înfrângerea fiind practic asigurată. În acelaşi timp, dacă pui pe fugă două sau mai multe unităţi adverse, ai toate şansele să răstorni situaţia în favoarea ta, iar, în momentul în care generalul advers face eforturi să menţină disciplina trupelor sale, oamenii tăi vor fi animaţi de o furie războinică şi vor vrea să intre neapărat în luptă; una peste alta, acum nu mai trebuie să înrolezi cele mai bune trupe, pentru



că până şi cel mai slăbuţ grup de arcaşi, dacă este plasat în cel mai bun loc strategic, va avea sorţi de izbândă în faţa unor trupe superioare din punct de vedere tehnologic şi militar.

Câmp de bătălie în toată regula

În această fază a jocului apar diferenţele cele mai evidente faţă de capitolele precedente, începând de la grafică, ce a beneficiat de utilizarea unui engine 3D nou-nouţ. Judecaţi voi înşivă după ce jucaţi demo-ul prezent pe CD & DVD-ul revistei.

Odată ce ai pierdut orice speranţă să închei în mod favorabil o situaţie prin mijloace paşnice, nu-ţi mai rămâne decât să-ţi aduni trupele şi să ţi le dispui pe câmpul de luptă. De îndată ce ţi le-ai aşezat cum ţi se pare mai bine, poţi suna atacul. AI-ul este extrem de credibil, situaţiile create de programatori, în care soldaţii îşi gândesc singuri mişcările şi iau decizii în fazele cele mai fierbinţi ale încleştării, sunt mult peste media RTS-urilor, care nu iau în calcul imposibilitatea din partea jucătorului de a controla mai multe zone în mod simultan. Ei bine, în momentul în care comanzi unui grup de 100 de arcaşi să se mişte, aceştia nu execută comanda la unison, cu mişcări perfecte şi aliniere matematică. Aşa, ai ocazia să observi câţiva întârziaţi care dau iute fuga să recupereze; în general, vezi mişcări care sunt desprinde din realitate: ideea de a urni şi alinia mii de trupe îţi dă impresia că te afli la comanda unor persoane în carne şi oase. Cea mai mare amploare o iau bătăliile în momentele în care asişti la lupta corp la corp, între mai multe unităţi de infanterie: cele două mase se vor topi într-un sunet surd de spade şi urlete, după care vezi uniformele pătându-se de sângele adversarilor, care speri că au căzut definitiv în faţa soldaţilor tăi.

Dacă precedentelor episoade li se putea reproşa o oarecare pauperitate grafică în timpul bătăliilor, trebuie spus că aceasta nu mai există în **Medieval 2**. Acum, pământurile sunt acoperite cu plante, iarbă înaltă şi arbori variaţi. Construcţiile sunt mult mai numeroase şi uşor destructibile (asediul unui castel este un adevărat spectacol în acest sens!). Dar cel mai mare efort a fost făcut în modelarea şi animarea unităţilor. Dacă stai să priveşti atent, vezi cum fiecare soldat se deosebeşte parţial de vecinul lui. O cască într-o formă alternativă, o lance de altă culoare redau unităţile mult mai credibile decât în oricare alt RTS apărut până acum. Nu mai avem de-a face cu o armată de clone, fapt care este bine valorificat prin desincronizarea animaţiilor. Texturile unităţilor sunt foarte bine detaliate. Rămâi surprins la vederea acestei redări maniacale, chiar dacă joci jocul într-o rezoluţie scăzută.

Într-un cuvânt, detaliul grafic te lasă fără cuvinte, depăşindu-l chiar pe cel pe care l-am văzut acum numai o lună în **Company of Heroes**, graţie texturilor desenate excepţional şi bogate în particularităţi, precum şi efectelor de calitate superioară, de la structurile care se năruie în cel mai credibil mod la numărul mare de animaţii.

Principiile Războiului Total

Pentru cei care nu cunosc încă nimic din jocul propriu-zis: Gameplay-ul este divizat în două faze distincte: mai întâi, joci partida de wargame, turn based care se desfăşoară pe o hartă tactică în 3D. Acolo poţi construi diferite clădiri în oraşele tale, poţi crea şi deplasa trupe ca să cucereşti teritorii. Cea de-a doua fază se declanşează în momentul în care două armate se întâlnesc pe hartă sau când este atacat un oraş. Atunci, poţi alege o rezolvare automată a luptei, prin care ajungi direct la rezultatul acesteia, fără să-ţi mai baţi capul cu bătălia în sine sau te poţi arunca eroic, cum îi stă bine unui conducător militar, în luptă. În acel moment, jocul întră în modul RTS şi îţi dă posibilitatea să-ţi controlezi direct trupele. Îţi place cum sună? Te asigur că poţi să încerci şi tu acasă.



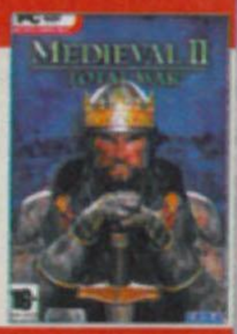
Când l-am văzut prima dată, acum câteva luni, mi-am spus că **Medieval II: Total War** miroase de la o poştă a joc mare. Ei bine, prin realizarea de top de care se bucură, gameplay-ul pus la punct în cele mai mici detalii şi prin conţinutul de o rară bogăţie (campanie single, skirmish, bătăliile istorice, multiplayer) jocul celor de la Creative Assembly te cucereşte TOTAL încă de la primele clicuri. **Medieval II: Total War** reuşeşte să aducă pe PC spectacolul lumii medievale, de la economia şi construcţiile vremii, la intrigile politice şi bătăliile de o rară complexitate.

Jucaţi-l, pentru că veţi avea multe de descoperit în acest joc superb!

AnOObis
cipri@pcgames.ro

Punctaj
MEDIEVAL II: TW

PRODUCĂTOR	Creative Assembly
PUBLISHER	SEGA
OFERTANT	TNT Games
PREŢ	cca. 16 euro
VÂRSTĂ	de la 18 ani



PRO & CONTRA

- \+ bye, bye, clone army
- \+ "elementul" papal
- \+ misiunile primite de la Papa&Ghilde
- \+ carnagiile + AI-ul viclean
- − mici probleme legate de fluiditatea jocului

Grafică	95%
Sunet	90%
Gameplay	92%
Atmosferă	92%
Multiplayer	87%

92%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 2,4 GHz	CPU	- 3 GHz
Video	- 128 MB	Video	- 256 MB
RAM	- 1024 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SERIA TOTAL WAR ONLY!





W40k: Dawn of War: Dark Crusade

Şi când te gândeşti că un add-on trebuie să fie ceva simplu, cu niscaiva conţinut nou, care să prelungească viaţa jocului original... Buun! Apare în schemă Relic. **Oamenii ăştia nu sunt normali, după o capodoperă ca recentul Company of Heroes, ne mănâncă iar viaţa de RTS-işti cu Dark Crusade.** Să nu mă înţelegeţi greşit, mă bucură nespus apariţia unui asemenea expansion. Aproape că mă EXCITĂ!

Orcu', frate cu românul

Şi adicătelea, de ce e treazu' Sărăţeanu atât de mulţumit de **Dark Crusade**? Doar e un om care mereu este nemulţumit de titlurile nou apărute, se plânge la fiecare 5 minute că viaţa e grea şi că producătorii sunt leneşi, şi, nu în ultimul rând, a declarat de foarte multe ori că RTS-ul e un gen mort, fără şanse de reabilitare. Ei bine, să vedem! Două noi rase (rase care duc jocul la un total de 7 facţiuni diferite), o campanie al cărei design m-a lăsat cu gura căscată, de parcă Sfântul Graal, plin cu bere, s-ar fi îndreptat în cel mai sacru mod cu putinţă spre mine, şi un gameplay curat ca lacrima lui Ovidiu – iată, avem deja de-a face cu unul dintre cele mai complete jocuri de strategie. Şi mă îndoiesc că cei de la Relic se vor opri aici, mai sunt o grămadă de rase în tabletop, care abia aşteaptă să ia drumul monitoarelor. Şi cărora subsemnatul le urează de pe acum un călduros "bine aţi venit".

Încerc să privesc acest stand-alone (veţi avea nevoie de jocul original doar pentru a da unlock vechilor facţiuni în multiplayer) ca pe un tot unitar. Ai la dispoziţie o planetă imensă, structurată pe zone (asemenea unui **Red Alert** mult mai avansat), în care trebuie, sistematic, să cucereşti regiuni, să îţi învingi adversarii şi să rămâi ultima facţiune care supravieţuieşte. Dacă punem la socoteală faptul că jocul oferă 20 de zone, plus că inamicul mai are prostul obicei de a îţi ataca regiunile cucerite, putem spune liniştiţi că **Dark Crusade** oferă ore bune de joc peste părintele său, **Dawn of War**. Şi dacă fac un mic calcul aritmetic, lucru la care sunt la fel de bun ca un handicapat la cursele de viteză, **Dark Crusade** oferă mai mult decât jocul şi primul său add-on laolaltă. Oamenii ăştia de la Relic ar trebui să primească premiul Nobel pentru "Infuzie de dependenţă".

Gameplay? Este!

Ce se mai aude de gameplay? Dacă, în ultimul an, aţi trăit pe o





insulă pustie sau aţi fost internaţi într-un azil pentru copii cu deficienţe, aflaţi că **Dark Crusade** îşi face meseria de a păstra toate elementele din **Dawn of War** la locul lor, mai mult chiar, de a le da un şpiţ în partea dorsală şi a agita puţin treburile. Mai exact, avem de-a face cu un sistem foarte agresiv de combat, în care va trebui, încă din primele minute de joc, să ne trimitem squad-urile în toate colţurile hărţii pentru a captura strategic points, relics sau critical locations. Amatorii stilului clasic de joc care se închid în bază şi se dezvoltă molcom până ce au acces la cele mai periculoase unităţi vor observa destul de repede că asemenea strategii sunt absolut inutile aici – cu cât deţii mai multe puncte de interes, cu atât buzunarul tău se umple mai repede de bani. Mai trânteşti două trei generatoare ici-colo şi ţi-ai rezolvat o fabuloasă afacere de producţie în masă de soldăţei, maşinuţe sau alte creaturi ciudate a căror singură ocupaţie e aceea de a-şi măcina adversarii. Trebuie să dăm dovadă de atenţie, de micromanagement şi o grămadă de răbdare, trebuie să fim, din nou, atenţi la moralul trupelor şi la abilităţile lor speciale – ce mai, **Dark Crusade** oferă un gameplay excepţional (cu elemente care, ulterior, au fost implementate cu succes în **Company of Heroes** într-o formă îmbunătăţită), un ritm de joc foarte alert, plus o cohortă de rase şi o diversitate care promite să ne ţină mult şi bine cu ochii pironiţi în refresh-ul de 75 al monitorului.

Planeta nimănui

Iată-ne ajunşi pe Kronus, o planetă amărâtă ce adună, după cum vă spuneam anterior, nu mai puţin de şapte facţiuni într-o luptă pentru supremaţie. Planeta pare a fi un câmp ideal de luptă – şi nu









numai eu cred asta, aceeaşi părere o au şi cele două noi rase introduse – Tau şi Necrons, împreună cu mai vechii noştri prieteni orci: Space Marines, Eldars, Chaos Marines sau The Imperial Guard. Toată lumea se trezeşte cu chef de scandal şi are de gând să îşi impună punctul aferent de vedere. La acest lucru mai trebuie să adaug că fiecare rasă în parte necesită un cu totul alt stil de abordare, alt management al resurselor şi al unităţilor, că minunata campanie ne oferă posibilitatea de a juca cu oricare dintre aceste facţiuni şi că rejucabilitatea acestui titlu este fantastică. Story wise, fiecare rasă are un anumit commander care va putea fi purtat prin toate misiunile jocului şi care a sosit pe Kronus împreună cu amicii săi pentru a-şi face niţel de cap. Dacă suntem băieţi deştepţi şi îndeplinim anumite obiective, vom primi nişte puncte cu care îi putem achiziţiona individului arme, armuri şi tot soiul de upgrade-uri asemănătoare ce îţi vor îmbunătăţi viaţa, armura, damage-ul sau alte ches-tioare aferente. Fiecare zonă cucerită îţi poate oferi un anumit bonus, cum ar fi trupe veterane, un spaceport prin intermediul căruia poţi ataca alte regiuni aflate la mare distanţă, precum şi o grămadă de alte bunătăţi care îţi fac traiul pe Kronus considerabil mai uşor. Povestea ne este împărtăşită pe parcursul misiunilor, mai exact de fiecare dată când cucerim o bază principală inamică (eliminându-i din joc, în acelaşi timp). Ni se trântesc tot soiul de cut-scenes, în funcţie de rasa cu care jucăm şi rasa pe care încercăm să o distrugem, plus un extra epilog cinematic în momentul în care ne facem datoria şi terminăm jocul.

Pentru strategii desăvârşiţi, **Dark Crusade** oferă aproximativ 10 ore de joc, însă orice pasionat nu va rezista să nu reia campania cu o facţiune diferită. Partea turn-based a campaniei este destul de simplă deoarece ai practic o singură mare armată de care trebuie să te ocupi şi deoarece fiecare mişcare îţi va ocupa turn-ul respectiv. Poţi ataca doar provinciile din vecinătate (cu excepţia aeroportului de care vă vorbeam anterior) şi fiecare dintre acestea îţi va permite să avansezi tot mai mult pe teritoriul inamic. Tot în acest sistem turn-based avem la dispoziţie o resursă numită "planetary requisition", prin intermediul căreia putem achiziţiona unităţile bonus câştigate în urma cuceririi unei zone sau trupe normale cu care să ne protejăm propriile regiuni; asta în cazul în care vreun commander inamic se plictiseşte şi decide să le atace. În funcţie de nivelul de dificultate selectat, acest lucru se va întâmpla mai rar sau mai des şi, pentru ceva provocare, vă recomand cel puţin dificultatea normală. Sau puteţi încerca pe hard – doar dacă aveţi MULT timp liber.

Multiplayerul e la fel de reuşit ca până acum. Relic reuşeşte, din nou, să balanseze rasele într-un mod excepţional, iar numărul acestora, mereu în creştere, oferă foarte multe ore de clăpăceală online. Te iei de mânuţă cu prietenii, faci o vizită pe serverele jocului şi te arunci într-un univers fantastic, unde fiecare pas greşit te costă mai mult de cât va costa pâinea după ce intrăm în Uniunea Europeană. Era nevoie de un asemenea joc şi era nevoie de un producător ca Relic care să ne reamintească, în mod regulat, că strategia poate inova. Trăiască Relic! Tot respectul pentru ei!

Timur Lame
paul@pcgames.ro



Punctaj
W40K: DoW - DC

PRODUCĂTOR	Relic
PUBLISHER	THQ
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 14 ani



PRO & CONTRA

- (+) două noi rase excelente
- (+) balans aproape perfect
- (+) management bun al unităţilor
- (−) uneori, probleme de pathfinding

Grafică	88%
Sunet	90%
Gameplay	93%
Atmosferă	92%
Multiplayer	92%

91%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,5 GHz	CPU	- 2,4 GHz
Video	- 128 MB	Video	- 256 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE: WARCRAFT III, COMPANY OF HEROES


PESTE 6 MILIOANE DE JUCĂTORI*
O SINGURĂ LUME ONLINE
VINO ALĂTURI DE NOI...
ACUM LA
SUPER PREȚ!
89,9 RON
WORLD OF WARCRAFT
1.CREEAZĂ
Creează-ți propriul erou unic, ales dintre cele 8 rase și 9 clase diferite. Apoi personalizează-ți eroul cu sute de combinații diferite de tunsoare, ton al pielii și costum.
2.CONECTEAZĂ-TE
Jocul nu necesită un super calculator pentru a fi jucat**. Instalează-l și ești la un clic distanță de rețeaua Blizzard dedicată lui World of Warcraft. Ai întrebări? Serviciul nostru pentru clienți îți stă la dispoziție în limbile engleză, franceză și germană, prin e-mail sau telefon.
3.INTRĂ ÎN LUPTĂ
Fie că ești novice sau veteran, o lume plină de aventuri și fapte eroice te așteaptă. Chiar dacă ai doar câteva minute la dispoziție să te joci, sistemul de quest-uri de la Blizzard este gândit pentru ca întotdeauna să te aștepte o nouă aventură.
PC MAC CD-ROM
12+
www.pegi.info
Vizitează www.wow-europe.com pentu informații live despre joc
BLIZZARD ENTERTAINMENT
*informație obținută pe baza datelor interne de creare a conturilor din întreaga lume **Intel Pentium® III 800MHz - 512MB RAM - placă video 3D cu 32MB - 6.0GB spațiu liber pe HD - conexiune la Internet 56k sau mai bună (recomandat broadband).
JOCUL POATE FI JUCAT DOAR PE INTERNET. PRIMA LUNĂ DE JOC ESTE INCLUSĂ. ULTERIOR SE APLICĂ TAXE DE ABONARE ADIȚIONALE. SE APLICĂ RESTRICȚII ADIȚIONALE.
©2005 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft și Warcraft sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Blizzard Entertainment, Inc. în S.U.A și/sau alte țări. Toate drepturile rezervate.
Pentium este o marcă înregistrată a Intel Corporation. Toate celelalte mărci la care se face referire aici sunt proprietățile respectivilor lor deținători.
Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL
E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021-408.30.90

Caesar III

Iată că se împlinesc opt ani (o eternitate!) de când fanii lui Caesar aşteaptă să redevină guvernatori romani. Un nou episod al unei serii care stăpâneşte imperial tronul city builder-elor înseamnă un eveniment deosebit; între dorinţa de a păstra o comunitate fidelă şi cea de a seduce un public novice, zarurile pot fi cu greu aruncate. **Chiar dacă între Caesar III şi Caesar IV sunt numeroase deosebiri tehnice, trebuie spus că principiile jocului rămân aceleaşi. Chiar aşa, vă mai amintiţi de Caesar III?**



În 1998, **Caesar III** a avut parte de un motor economic solid şi de o realizare foarte îngrijită, totul rulând perfect pe un P 166, cu 16 MB RAM... heh, ce vremuri, maică! Ia să vedem, ce se întâmplă însă în acest **Caesar III**?

Pornind de la un teren virgin, trebuie să dezvolţi un oraş roman cu tot tacâmul de cartiere, rute comerciale, industrie şi apărare. Pe măsură ce oraşul creşte, te confrunţi cu noi probleme. La început, este suficient să veghezi ca cetăţenii să aibă acces la apă, să lucreze într-o fermă, de unde să transporte hrana la grânar şi pieţe, şi să previi incendiile şi prăbuşirile de clădiri prin plantare de prefecturi şi ingineri. Dar, foarte rapid, exigenţele cetăţenilor cresc şi trebuie să dezvolţi o industrie ca să le oferi de lucru, un serviciu de igienă, prin care să le asiguri sănătatea, temple consacrate diferitelor divinităţi ale panteonului roman, ca să te pui bine cu zeii şi să obţii favoruri divine... Alegerile pe care le poţi face devin repede atât de numeroase încât ai nevoie de clarviziune ca să nu dai greş. Fiecare clădire nouă influenţează comportamentul cetăţenilor la diferite niveluri. În primul rând, îţi permite să-ţi rezolvi o necesitate; de exemplu, construieşti o piaţă în scopul aprovizionării poporului. Dar piaţa înseamnă zgomot, deci cartierele de locuinţe care se află în apropiere se vor depopula repede. De la începutul la finele misiunii te confrunţi cu aceeaşi dilemă: investiţia pe care am făcut-o va depăşi profitul? În urma deciziilor pe care le iei te poţi trezi cu un exod masiv de populaţie cauzat de o manevră pe care ai făcut-o în urmă cu vreo patru luni, aşa că nu-i greu să ajungi în pragul unei crize de nervi. Până să-ţi refaci balanţa economică, timpul trece... şi trece... şi trece... şi parcă nu reuşeşti să atingi obiectivele misiunii. Acestea constă în obţinerea unui anumit număr de locuitori, o cotă de favoare în faţa Cezarului, un anumit nivel de educaţie etc. În caz de succes, eşti promovat de Cezar însuşi într-un post mai înalt. Principiul este binevenit pentru că îţi permite să urmezi o serie de scenarii a căror dificultate creşte ca să te familiarizezi cu conceptele de joc, dar, mai ales, simţi o motivare continuă, doar vrei să te faci Cezar când o să creşti mare, nu-i aşa? De atunci, până azi, unii au spus că **Caesar III** este un joc plictisitor, în care stai ore întregi în faţa monitorului şi nu se întâmplă nimic. Este fals. În fiecare secundă se întâmplă ceva în oraşul pe care-l construieşti. Marea reuşită a jocului stă tocmai în grija producătorilor faţă de detaliile gestiunii unui oraş antic. Este fascinant să-ţi vezi oraşul crescând, umplându-se de popor care se agită cu diferitele munci, se distrează prin teatre şi arene, învaţă în şcoli sau îşi îngrijeşte sănătatea în băile publice. La fel, cea mai mică invazie barbară devine o mare problemă pentru echilibrul oraşului tău care, odată atins de sabia adversarilor, se redresează foarte greu.



Latura grafică a lui **Caesar III** a fost una foarte reuşită pentru anul apariţiei jocului. Era redată perfect ideea de furnicar. Animaţiile diferitelor personaje (de exemplu, luptele de gladiatori în Colosseum), bogăţia unui cartier, lucrul la muncile câmpului, toate acestea au fost redate diferit. Nu ai cum să nu te ataşezi de toţi aceşti omuleţi care mişună prin oraş, cu diferite griji şi plăceri cotidiene. Fără discuţie, **Caesar III** a reuşit să creeze iluzia unei lumi vii în care totul devine foarte dificil, dacă nu eşti obişnuit cu acest gen de joc. Credeţi că **Caesar IV** diferă prea mult de ilustrul său înaintaş?

AnOObis
cipri@pcgames.ro

Caesar IV



- Ave, Caesar!
- Salve, guvernator! Cum stau treburile în provincie?
- Nu prea bine, Auguste. La Sirminum am dat peste ceva neam de şoimi, care preferă să bea licoarea ce ţi se cuvine de vreo cinci luni, o, egal al zeilor; Caracallul nu vrea să-ţi trimită zaibărul acela pe care l-ai cerut acum un an, Tomisul lăcrimează după tristul ăla de Ovidiu, iar Ulpia Traiana (aka Sarmizegetusa) are probleme cu exegeza pe piatră: economia şchioapătă şi cum au dat năvală hunii, bărboşii noştri supuşi se întreabă acum cine-i Ibi aia din „Ubi bene, Ibi patria".
- Astea-s veşti demne de urechile Cezarului, patriciene?
- Stăpâne, legile sunt dure şi plebea tânjeşte după pâine şi jocuri...
- Panem & Violentia?
- Aş, Cezare, dura lex, better sex...



ACUM CĂ AM RIDICAT ROMA, ce-ar zice posteritatea dacă i-aş da foc? Sau mai bine nu mă leg la cap şi las sarcina asta în seama posterităţii...

Venii, văzui, îi bătui pe toţi

Ei, dragii consulului, din '98, ab Caesar III condita, încoace nu multă lume s-a pus cu Roma. Ce-i drept, au galopat sănătos un **Praetorians**, un **Rome: Total War**, mai un **Gladiator** şi, recent, **Civ-City Rome** şi **Glory of the Roman Empire**; dintre toate acestea, ultimele două s-au ivit în mod perfid, cu puţin timp înainte de apariţia lui **Caesar IV**, purtătorul togăi purpurii a city builder-elor cu tematica bazată pe antichitate. Dar, după cum spune un celebru dicton, care nuse referă la sport, „aut Caesar, aut nihil". Pe umerii celor de la Tilted Mill a căzut povara modernizării structurilor jocului, fără să denatureze caracteristicile care l-au făcut legendar în mileniul trecut, pentru că noul **Caesar** trebuia să mulţumească hoardele de gameri bătrâni şi pasionaţi care constituie secţiunea cea mai extremistă şi intolerantă a pieţei. Din fericire, Tilted Mill nu sunt nişte newbies, dat fiind că mulţi dintre membrii echipei sunt veteranii de la Impressions, care ne-au oferit (ce-i drept, modestul) **Children of the Nile**. Ei bine, tocmai din acest joc îşi trage **Caesar IV** noile fundamente ale gameplay-ului. In primis, Tilted Mill s-a dedicat modernizării sistemului grafic al jocului, ceea ce înseamnă o perspectivă 3D, devenită deja standard pentru toate jocurile apărute recent. Introducerea graficii 3D poartă cu sine posibilităţile de zoom şi rotire a camerei, pe lângă un nivel mare de detaliu al clădirilor. Dar să vedem sequentur cum stau lucrurile.

De la provincie la imperiu...

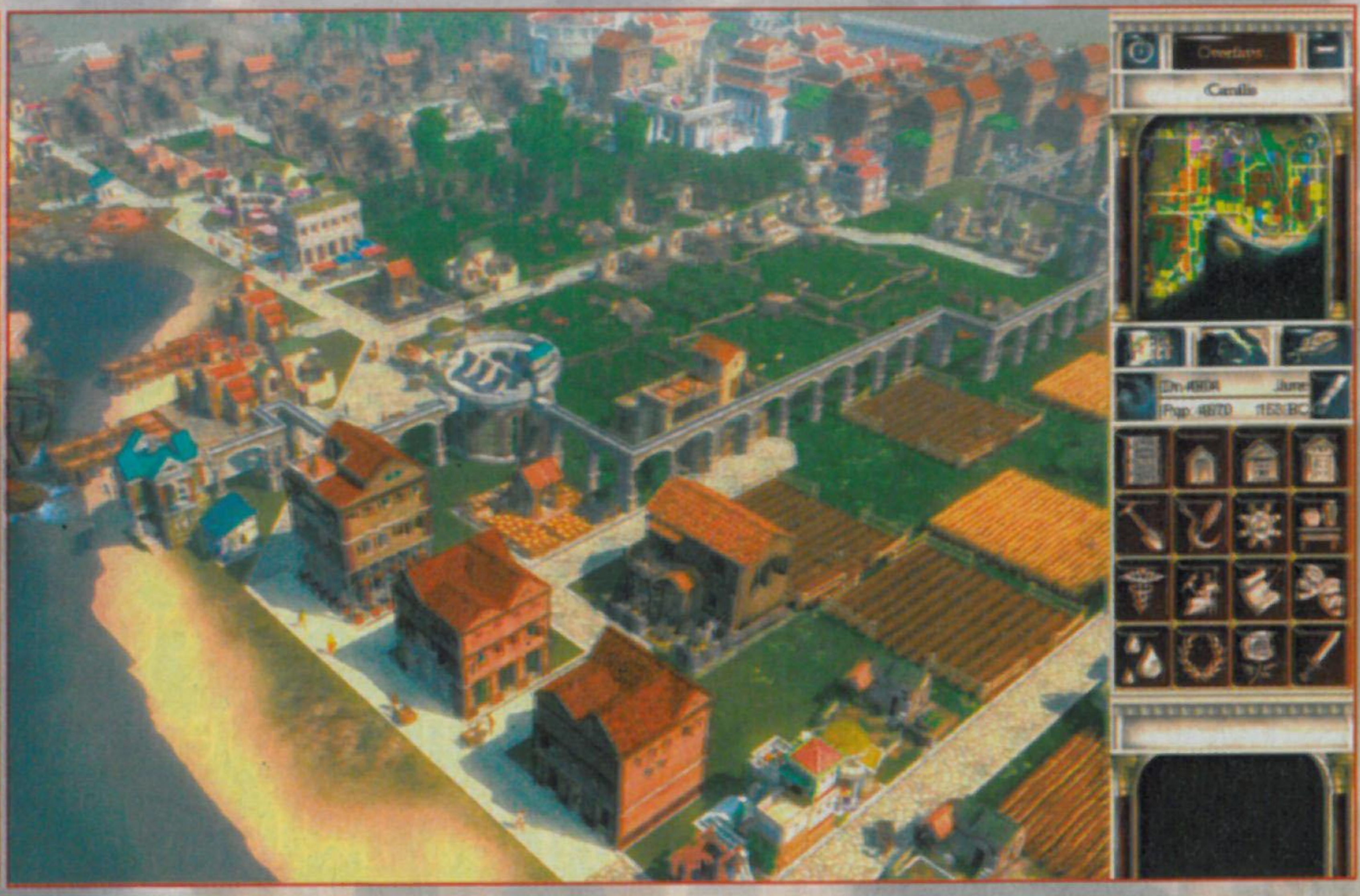
Obiectivul tău este acela de a urca treptele ierarhiei romane şi a ajunge dintr-un amărât de decurion însuşi Împăratul Romei. De-a lungul celor trei campanii singleplayer (al căror grad de dificultate creşte precum cotele apelor Dunării înainte de construirea podului lui Apollodor), îţi sunt încredinţate diferite regiuni, unde trebuie să ridici oraşe înfloritoare. În treacăt fie spus, pe la mijlocul campaniei Empire, ai de-a face şi cu Ulpia Traiana, ca să vezi cât de greu le-a fost romanilor să se impună în "meciurile" cu dacii. Ca în realitate, exigenţele Cezarului sunt ridicate, aşa că trebuie să-i dai o mână de ajutor şefului mare, atunci când ţi-o cere (de la hrană la produse de lux şi sprijin militar). Ca în **Caesar III**, e clar că Cezarul îţi cere toate acestea taman atunci când ai tu mai mare nevoie de ele, aşa că managementul oraşului trebuie să-ţi funcţioneze ca un ceas elveţian. În caz contrar, şefu' se enervează şi îţi trimite câteva legiuni pe cocoaşă, care îţi distrug oraşul în devenire, sub privirile-ţi înlăcrimate şi neputincioase.

Pe lângă cele trei campanii, există o duzină de scenarii independente, precum şi un editor de hărţi, aşa că durata de viaţă a jocului este la fel de monstruoasă pe cum erau orgiile care aveau loc în Roma antică.

Labor omnia vincit

Fiecare misiune începe în mod identic: trebuie să pui bazele unui oraş înfloritor, într-o zonă în care sunt presărate diferite resurse. Ab incipit, trebuie să-ţi plasezi strategic primele clădiri, în funcţie de locaţiile resurselor (lemn, apă, teren cultivabil, fier, aur etc.).





După primele trei misiuni, remarci o constantă a jocului: talia hărţilor este destul de redusă. Trebuie să-ţi gândeşti bine plasamentul fiecărei clădiri, ca să nu fii nevoit să demolezi cartiere întregi ulterior, de exemplu, din cauza nemulţumirilor populaţiei înstărite. De aici, derivă cea de-a doua constantă a jocului: atracţia pe care o generează un „cartier". Trebuie să ai grijă să nu construieşti vilele equites sau patricienilor în apropierea zonelor industriale, chiar dacă, după câteva eforturi de înfrumuseţare (arbori, statui, pavaj auriu etc.), reuşeşti să-ţi atingi scopul şi într-un mod mai puţin sistematic. Clădirile locuibile evoluează de-a lungul timpului şi pot găzdui tot mai multe suflete. Dacă plasamentul lor iniţial stă la discreţia ta, evoluţia lor este automată, în funcţie de gradul de satisfacţie al cetăţenilor care le ocupă. Trebuie, aşadar, să mulţumeşti pe toată lumea, ţinând cont de necesităţile de hrană, apă potabilă, muncă, obiecte de lux, distracţie, cultură, sănătate şi linişte publică, ceea ce te asigur că nu este lucru puţin, mai ales că ai de-a face cu trei tipuri de locuitori care coabitează oraşul.

Noul feature, împrumutat de **Caesar IV** din **Children of the Nile** - cele trei clase - plebeii, equites şi patricienii, au anumite sarcini în funcţionarea sistemului economic. Plebeii se ocupă cu munca de jos, ergo colectarea, furnizarea şi prelucrarea materialelor prime; equites sunt cu o treaptă mai sus pe scara socială, fără ei sănătatea publică, cultura şi divertismentul s-ar duce pe apa sâmbetei şi nu ar mai fi loc de zile frumoase; patricienii, cei mai fiţoşi şi mai strâmbi dintre romani, care îşi duc zilele dintr-un chef în altul, se gândesc numai la dezvoltarea caselor şi la un trai dus într-o luxurie totală. Ce te faci cu asemenea putori care fac uz cotidian de vomitorium? Partea plină a paharului este că ei plătesc cele mai groase taxe, aşa că îi poţi jupui în nobilul scop al dezvoltării urbei şi al bunului tău renume.

Sistemul pe care l-am descris simplist mai sus a fost creat în stil mare, în joc fiind prezente peste 30 de tipuri de materii prime, 10 tipuri de industrie şi patru tipuri de pieţe, fără să uităm posibilitatea deschiderii de rute comerciale. În momentele critice, o anumită resursă (de exemplu, armele, tămâia sau fildeşul) te poate scote din criza (dacă eşti novice în ale Cezarului, vezi pagina 42!) economică în care ai intrat pe nesimţite.







Roma victor!

O noutate cu care vine acest quartum volumen al seriei constă în posibilitatea comandării propriilor trupe pe câmpul de luptă, pe lângă integrarea armatei în sistemul economic citadin descris mai sus. Ca să-ţi dotezi legionarii cu săbii şi armuri (dar şi pe „cei care sunt gata să moară" în Colosseum), ai nevoie de fier, pe care urmează să-l lucrezi în „atelierele hărniciei"; acest proces laborios poate fi însă substituit prin deschiderea unor rute comerciale cu oraşele vecine, cum este şi cazul altor bunuri, de altfel. Atenţie, însă: armele costă şi veniturile îţi pot scădea văzând cu ochii dacă nu ai alte produse pe care să le exporţi în compensaţie.

Mult aşteptata strategie din vreme de război se dovedeşte însă o utopie şi în acest capitol: este evident că nimeni nu se aştepta la o profunzime a gameplay-ului à la **Total War** sau la tactici de squad à la **Warhammer** & **Company of Heroes** din moment ce joci un city builder, dar am fi dorit să vedem ceva mai mult decât o mişcare greoaie a trupelor, fără nicio tactică. Practic, totul se rezumă la ridicarea unui număr nedefinit de tabere de instrucţie, care vor recruta legiunile. Numărul acestora nu mai este redus la şase, câte avea **Caesar III**, dar te asigur că nu vei putea dispune de întreaga armată pe care o avea Imperiul Roman, cel puţin din lipsa spaţiului necesar ridicării forturilor. Legionarii îţi apără oraşul sau pot fi trimişi în misiuni de luptă, la cererea Cezarului, ca să sprijine alte trupe ale imperiului şi să-ţi aducă o creştere semnificativă a creditului în ochii suveranului. Din păcate, pathfinding-ul trupelor scoase de la naftalină este atât de dezastruos, încât poţi pierde clădiri importante înainte ca soldaţii tăi să dea nas cu adversarii. Jumătatea plină a paharului este că fazele belicoase nu se repetă la fiecare 10 minute... ar fi fost un dezastru până şi în misiunile axate pe latura militară! Poate de aceea, producătorii ne-au oferit opţiunea potolirii invadatorilor prin cedarea unei anumite sume de bani, ceea ce aduce în discuţie o pseudo latură diplomatică a jocului. Oricum ar sta lucrurile, strigătul Roma Victor poate fi dat numai de armata care numără mai mulţi legionari sau, după caz, mai multe turnuri de apărare, umplute cu baliste.

3D: binecuvântare şi blestem

În anul 2006 trecerea la grafica

CONSULTĂ-ȚI DES CONSILIERII, pentru că altfel riști să devii un fel de Meșter Manole cu licență obținută la fără frecvență!



Un feedback umil din viața de guvernator: Fenomene de transfer

Pornești în misiune cu o sumă aparent reconfortantă pe care, după câteva minute de construit în stil „ceaușit" riști să o pierzi. Atenție, nu l-ai moștenit pe Rockefeller și dinarii se fac foarte greu! Deschiderea rutelor comerciale și exporturile te pot scoate din marasmul economic în care ai intrat, la fel, taxele pe care trebuie să le ajustezi în funcție de nevoile populației și sugestiile consilierilor. Aceștia din urmă se dovedesc foarte utili, căci centralizează un maximum de informații referitoare la oraș. Poți consulta oricând „bursa locurilor de muncă", demografia, reputația pe care o ai în fața Cezarului, riscurile de epidemii sau diferite catastrofe, situația militară etc. Suma informațiilor nu este întotdeauna foarte clară, dar trebuie să te mulțumești cu ea ca să asiguri nevoile orașului. După cum ai învățat la istorie (boo...) și ai văzut pe la HBO & Discovery (yee!), în Roma antică, între urgențele cotidiene se numărau incendiile, surpările de clădiri și izbucnirea de epidemii în cartierele paupere ale urbei; toate aceste evenimente se reflectă bine în **Caesar IV**. Trebuie să acoperi toată zona construită cu prefecturi și ingineri, ca să eviți dezastrele. În același timp, orașul tău are nevoie de tax office, cu ajutorul cărora jupoi șapte piei de pe „sărmanii" patricieni. Buun, te-ai trezit cu fața la cearceaf și îți spui „ia să cresc nițel taxele, ca să am ce să-i trimit Cezarului timp de câteva luni". Zis și făcut! După un timp foarte scurt, în care ochii ți se fac cât cepele la vederea îngroșării veniturilor, lumea începe să-ți părăsească orașul... Nu mai știi ce să faci: îi trimiți cadouri bossului, doar-doar ți-o mai crește favorul, dar el te consideră „mediocra", scazi taxele sub limita normală, ridici câteva ziduri, ca să-ți crească populația de Equites, ridici un circ ici, un teatru colo, că deh, lumea vrea distracție, dar, vai... Colosseum-ul nu poate susține spectacole pentru că nu are gladiatori, spitalul stă degeaba, patricienii vor divertisment și nu se simt bine în zona în care i-ai plasat, aaardeee în cartierul plebeilor, Jupiter e supărat și ți-a distrus o clădire, piețele nu mai aprovizionează poporul pentru că plebeii pleacă din oraș, deci nu mai are cine să lucreze, Cezarul îți trimite epistolă cum că pretorienii te vor vizita la anul... grrr, simți că o iei razna, îți suni psihologul, pentru că vrei să vorbești despre asta. Crezi că ai procedat corect? E timpul să restabilești prioritățile: pentru început, apă, producție, distribuție. E de bine, lumea începe să curgă înspre oraș. Încă vreo 300 de plebei și vreo 180 de equites și, gata, mă refac! Vin și restanții, cu greu ajungi pe plus, dar tot nu poți atinge 45 Security. Ce faci? Aaa, ziduri, căci așa crește siguranța populației, îți spui. Poți să faci și Marele Zid chinezesc, căci security-ul necesar încheierii misiunii tot nu-ți va crește. La prefecturi te-ai gândit? Numai cu ajutorul acelora îți scade rata criminalității și crește gradul de siguranță.



MAI O PLOAIE BUNĂ pentru culturi, mai un fulger de la taica Jupiter...



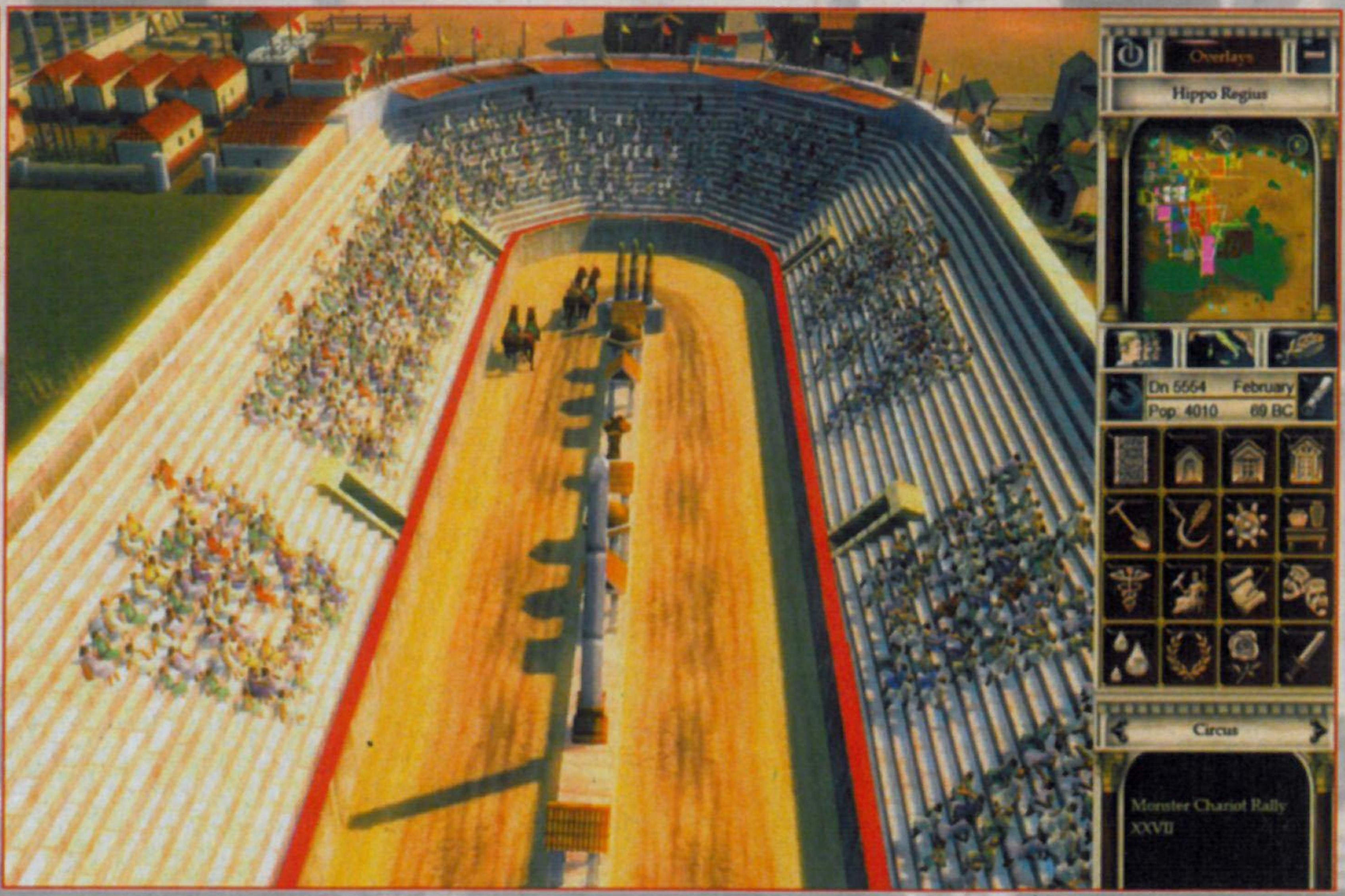
Acesta este **Caesar IV**: un joc al detaliilor, al echilibrului perfect între diferitele componente gestionale, o supraveghere continuă a orașului în întregul lui. Doar ești guvernator, nu? De aceea te asigur că satisfacția încheierii unei misiuni este imensă și că nu are niciun rost să cauți cheat-ul de bani... e păcat să strici imensa provocare pe care ți-o lansează jocul.



O SEARĂ, O NOAPTE ȘI O DIMINEAȚĂ în Caesar IV. Efectele asupra retinei sunt asigurate



CARTIERUL MUNCITORESC trebuie să fie plasat departe de vilele patricienilor



MI-AM CHELTUIT BANII ca să ridic o Arenă şi ei, uite, vin ca la meciurile din Liga a II-a

3D este obligatorie pentru un titlu cu un asemenea blazon şi cu astfel de ambiţii. Să simţi pulsul oraşului este un spectacol: cetăţenii sunt ca într-un furnicar, fiecare se ocupă cu job-ul lui, iar edificiile se transformă în animaţii reuşite. Totuşi, dacă zoom-ezi puternic, remarci câteva părţi negative: personajele care mişună pe străzi prezintă lacune serioase în termeni de animaţie şi texturi, la fel cum activităţile cetăţenilor şi edificiile sunt parcă incoerente.

În ceea ce priveşte coloana sonoră, **Caesar IV** are muzici excelente şi un sistem de voci bine pus la punct, atât în ceea ce priveşte vocile consilierilor, cât şi pe cele ale cetăţenilor care se plimbă pe străzi în momentul în care îi selectăm.

Am jucat jocul pe un sistem Athlon 64+, dotat cu 1 GB de RAM şi cu o placă video GeForce 7600 GT. Iniţial, am încercat să joc jocul la detalii maxime, cu efectele amtosferice activate, dar **Caesar IV** s-a demonstrat repede un gurmand în termeni de resurse, mai ales în fazele de construcţie avansată, vedere panoramică a oraşului şi război.

Este foarte adevărat că jocul se bucură de o grafică 3D foarte plăcută ochiului, cu efecte de lumină care includ diferitele faze cotidiene ale soarelui, de la răsăritul proaspăt, la după-amiaza care se joacă cu umbrele clădirilor şi asfinţitul roşu. Noaptea este şi ea în program, lumina difuză dându-ţi o impresie de calm. Schimbările climaterice aduc o briză de ritm jocului, dar deseori sunt lungi şi enervante, poate şi din cauza unei interfeţe care te invadează şi care nu este deloc practică. Odată deschise, meniurile se derulează şi ascund, practic, jumătate de ecran, ceea ce te împiedică să treci în revistă clădirile cu probleme care-ţi cer o rezolvare imediată. Sistemul de plasare a clădirilor putea fi, la rândul lui, mai intuitiv, cu o plasare directă a clădirii în poziţia justă faţă de drum. În cazul unor misiuni cu scop militar, este frustrant să dai clicuri ca un deficient, preţ de câteva secunde, până să reuşeşti să plasezi o amărâtă de casă la marginea unui drum oblic... Va trebui să roteşti de câteva ori harta înainte să fii sigur de plasarea justă a clădirii şi, în caz de eroare, ai totuşi la dispoziţie butonul „Undo", destul de util, cu toate că nu poate şterge decât ultima operaţie. Scrolling-ul este foarte lent pe hartă şi va enerva multă lume, la fel cum se va întâmpla şi în cazul acceptării bărbăteşti a unei luptei (când frame rate-ul scade cu nesimţire). Animaţiile supuşilor noştri nu sunt cele mai reuşite de până în prezent, dar nici nu poţi cere aşa ceva unui joc în care trebuie să ai o populaţie de 10.000 pe o hartă mică... Coloana sonoră este superbă şi te motivează în primele ore, după care devine repetitivă, ca în orice joc de strategie gestională.

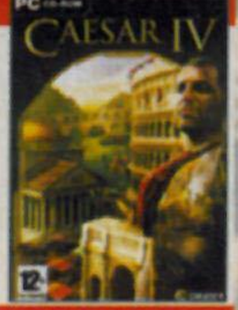
In fine

Chiar dacă rămâne cel mai bun city builder de pe piaţă, **Caesar IV** apare ca o capodoperă ratată. Dacă, pe de o parte, avem multe noutăţi, ca gestiunea întregului sistem economic, citadin şi militar, precum şi o grafică spectaculoasă, reversul medaliei nu poate să nu influenţeze punctajul final al jocului. Interfaţa este incomodă încă din primele momente, la fel, bătăliile devin plictisitoare după ce ai dat două, maximum trei; de remarcat carenţele grave ale animaţiilor, observabile în momentul în care faci zoom pe străzile oraşului. Cu toate acestea, prezenţa unui sistem economic atât de complex şi de elegant redat face ca **Caesar IV** să fie unic în genul lui şi chiar să aducă o adiere proaspătă care lipseşte azi titlurilor ce moştenesc un blazon mare. Dacă apreciaţi city builde-re, atunci nu aveţi cum să nu jucaţi cu plăcere un joc în care elementele de construcţie şi cele de gestiune a sistemului social se întrepătrund perfect. E genul de joc pe care poţi să-l butonezi până la adânci bătrâneţi, fără ca oraşele tale să arate de două ori la fel!

AnOObis
cipri@pcgames.ro

Punctaj
CAESAR IV

PRODUCĂTOR	Tilted Mill Ent.
PUBLISHER	VU Games
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	119,80 RON
VÂRSTĂ	de la 12 ani



PRO & CONTRA

- (+) gestiunea societăţii este excepţională
- (+) număr mare de clădiri
- (+) durată de viaţă colosală
- (−) latura militară
- (−) interfaţa incomodă
- (−) destul de repetitiv

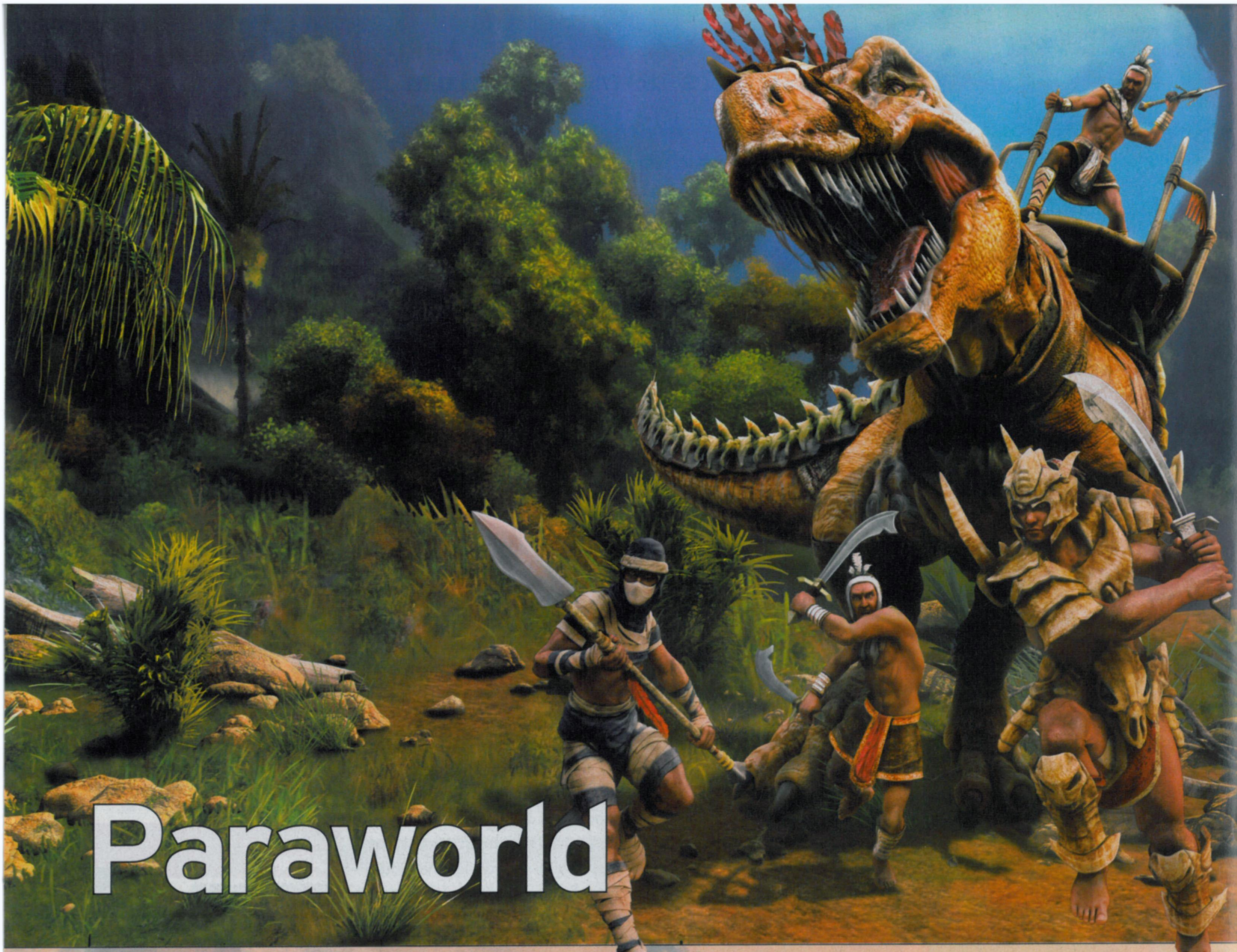
Grafică	87%
Sunet	86%
Gameplay	84%
Atmosferă	85%

85%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 2,4 GHz	CPU	- 3,2 GHz
Video	- 128 MB	Video	- 256 MB
RAM	- 1024 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE: CHILDREN OF THE NILE, CIVCITY: ROME





Paraworld

Nu vă aşteptaţi la parcuri de distracţie terorizate de dinozauri ieşiţi la pensie care-şi uită proteza în vizitatori. **Paraworld încearcă să îmbine SF-ul modern cu povestirile lui Jules Verne într-un RTS clasic.**



Producătorii de la SEK au vrut să iasă din tipare, acest lucru reiese şi din interviul pe care ni l-au acordat. Au ales o tematică neobişnuită (sau, altfel spus, rar întâlnită azi), au făurit o lume a lor în care au infuzat o bună parte a culturii lor generale şi au modelat totul în jurul scheletului unui RTS. Chiar dacă întreg jocul ne încântă cu artwork-uri drăguţe, nu putem trece cu vederea că gameplay-ul pare prea bătrân faţă de RTS-urile moderne, iar inovaţiile promise se limitează doar la interfaţă.

Paralel, aerian sau doar naiv?

Povestea de fundal din **Paraworld** este la fel de interesantă, pe cât de inconsistentă şi de abruptă. Totul porneşte de la descoperirea lumilor paralele de către trei tineri oameni de ştiinţă care se reped să-şi prezinte rezultatele înstăritului matematician Jarvis Babbit. Eroii noştri bineînţeles că n-au nici cea mai vagă idee că ilustrul lor mentor şi propria şi personala lui societate secretă botezată SEAS au făcut deja această descoperire cu ani în urmă şi s-au folosit de ea să ajungă nesimţit de bogaţi. Astfel, cei trei ajung prinşi în propria lor descoperire, fiind obligaţi să lupte pentru supravieţuire şi pentru şansa de a se putea întoarce pe Pământ. Pe parcursul aventurilor, ei vor întâlni trei triburi, fiecare dintre ele necesitând o altă gândire tactică şi strategică reflectată în gameplay.

Întreaga poveste ne este prezentată prin bogate scene intermediare, prerandate cu engine-ul grafic al jocului. Vocile personajelor pot fi numite cu ceva indulgenţă acceptabile, dialogurile însă sunt absolut catastrofale mai ales când vine vorba de „durul" jocului, Anthony Cole. Problema nu apare însă la dialoguri sau la

scenele intermediare, ci în cazul găurilor de explicaţie: anumite evenimente sau călătorii îţi sunt puse în faţă fără a fi motivate.

Inconsistenţa apare încă de la prima misiune, când te întrebi de unde a făcut rost un geolog de două săbii şi cum de are reprezentantul sexului frumos din greşeală un bici? E puţin bizar că aceşti oameni de ştiinţă, mult lăudaţi în CV-urile de pe site-ul jocului, au recurs la astfel de „instrumente" rudimentare când în joc pare să fie mult decât răspândit praful de puşcă. Acest lucru nu diminuează distracţia, dar reprezintă una dintre deciziile cel puţin interesante ale designerilor.





Dinozauri (steam)punk

Jocul este prezentat ca o mare aventură steampunk a celor trei protagonişti. Dinozaurii şi celelalte unităţi sunt modelate cu grijă, producătorii reuşind să le adauge şi câteva efecte spectaculoase. Singurul lucru care poate deranja ochiul sensibil al connaîsseur-ilor sunt costumele ridicole ale lui Stina. Când totul începe să se mişte, lucrurile îşi pierd din luciu. Animaţiile sunt cam butucănoase, mai ales cele ale oamenilor care se află în contrast ascuţit cu impresionantele scene intermediare randate în timp real.

Interviu Paraworld

PCG: *Prezentaţi pe scurt echipa care a lucrat la dezvoltarea lui Paraworld. Ce experienţe premergătoare aţi avut în domeniul dezvoltării jocurilor?*

SEK: Echipa a fost întemeiată în 1998. Primul nostru joc a fost **Wiggles** – cunoscut şi ca **Diggles – Myth of Fenris** în câteva dintre ţările europene. Jocul a fost publicat la sfârşitul lui 2001. După ce am terminat cu piticii, ne-am apucat de dezvoltarea lui **Paraworld**.

PCG: *Prin ce a diferit acest proiect de Diggles: The Myth of Fenris? S-a dovedit a fi mai greu dezvoltarea lui Paraworld? Care a fost cea mai mare surpriză din timpul dezvoltării lui Paraworld?*

SEK: **Diggles** este un joc total diferit. Este mai degrabă un „simulator economic" lent. **Paraworld** în schimb este un RTS cu ritm alert. Acesta a reprezentat o experienţă nouă şi un proces de învăţare pe care a trebuit să-l stăpânim. Ne-am aşteptat la alte cerinţe şi probleme din punct de vedere al dezvoltării. Am învăţat multe pe parcursul realizării lui **Paraworld**.

PCG: *Cum a apărut ideea lui Paraworld?*

SEK: La început am ştiut doar că vrem să realizăm un RTS. Apoi ne-am pus de acord să folosim un scenariu încă neîntâlnit, permiţând astfel jucătorului să exploreze o lume nouă. Am vrut ceva diferit faţă de fantasy-ul clasic dominat de orci şi de dragoni, sau de cel de-al doilea război mondial. În acea perioadă ni s-a alăturat un nou grafician care lucra în paralel la o carte pentru copii în care locul central era ocupat de dinozauri. De atunci ne-a fascinat ideea de a include dinozauri într-un RTS.

PCG: *Care este povestea de fundal a jocului?*

SEK: Totul se bazează pe posibilitatea existenţei de găuri de viermi care să lege diferite locuri. Cei trei protagonişti: Cole, Stina şi Belá, află pe propria lor piele despre aceste teorii. Din păcate şi alţii află despre aceste teorie şi îi atrag pe eroi într-o lume paralelă pentru a-i prinde în capcană. Acesta este momentul în care se implică jucătorul care trebuie să exploreze o lume nouă şi ciudată ca să afle ce se petrece în spatele culiselor.

PCG: *Ce ne puteţi spune despre firul epic din Paraworld?*

SEK: Campania din joc are inclusă peste două ore de scene intermediare şi secvenţe de dialog pentru a face legătura dintre misiuni şi pentru a expune povestea. Întreaga structură se bazează pe cunoaşterea rând pe rând a triburilor. În ultima treime a campaniei poţi alege de partea căreia dintre facţiuni vrei să porneşti la luptă. Fiecare nivel are atât misiuni principale, cât şi misiuni secundare. Cele secundare sunt în întregime opţionale, recompensa lor fiind însă însemnată. Jucătorul poate primi artefacte, upgrade-uri sau puncte bonus.

PCG: *Sunt deja nenumărate RTS-uri pe piaţă. Prin ce credeţi că va fi diferit şi se va putea impune Paraworld faţă de concurenţă?*

SEK: Prin nenumăratele idei, mici şi mari, pe care jucătorii le vor aprecia după ce vor fi jucat jocul. În primul rând, una dintre atracţii cred că este noul Army Controller, care oferă un control desăvârşit al unităţilor. Ar mai fi şi opţiunea de Army Builder cu ajutorul căreia poţi stabili trupele şi resursele cu care începi misiunea (bineînţeles, poţi produce unităţi noi şi aduna resurse şi în timpul jocului, exact ca în alte RTS-uri). Acest lucru sporeşte posibilităţile tactice. Întregul proces seamănă cu construirea unui deck în cazul trading card games-urilor. Aceste „deck-uri" diferite pot fi salvate şi aplicate pe diferite hărţi. Există şi câteva posibilităţi tehnice care permit jucătorilor să creeze servere dedicate, pe lângă cele oficiale de pe MySkulls.com.



PCG: *Ce ne puteţi spune despre grafică şi partea fizică a jocului?*

SEK: Engine-ul grafic folosit se numeşte PEST. A fost dezvoltat de echipa noastră deoarece nici unul dintre engine-urile de pe piaţă nu a reuşit să se ridice la nivelul exigenţelor noastre. Ne-a luat ceva timp, dar suntem foarte mulţumiţi de rezultat, jocul arătând frumos, fără să necesite un sistem high-end pentru a rula fluid. Obiectele şi personajele sunt foarte detaliate, jucătorul având şi posibilitatea de zoom. Engine-ul grafic propriu ne-a uşurat munca şi cu secvenţele intermediare. Să nu uit, Paraworld se foloseşte de avantajele oferite de sistemele dual-core.

PCG: *Există ceva despre care să vreţi să amintiţi în mod special?*

SEK: Păi, am ascuns câte un easter egg pe ici şi pe colo, dar nu vrem să stricăm plăcerea comunităţii de gameri de ale descoperi.

PCG: *Vă mulţumim pentru interviu.*

Triburile din Paraworld

Norsemen

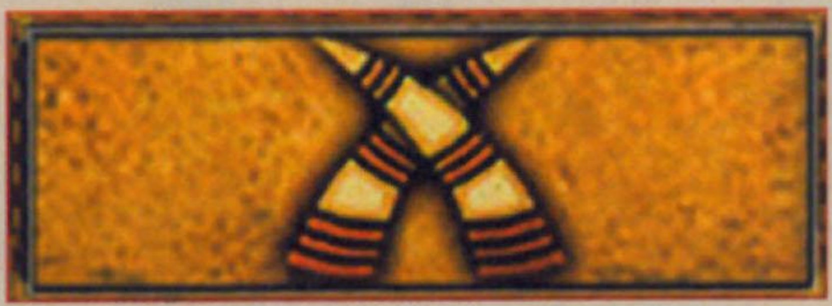


Acest mândru popor nordic preţuieşte mai mult decât orice arta războiului şi actele de eroism. Satele lor se compun din clădiri solide ridicate din blocuri de piatră pentru ziduri şi maldăre de paie pe post de acoperiş. Rezistenţa şi stabilitatea clădirilor se datorează cantităţii mari de lemn şi piatră utilizate în timpul construcţiilor. Chiar dacă uşile triunghiulare rămân caracteristice structurilor voluminoase în toate fazele evolutive, diferitele ornamente sculptate, din ce în ce mai cizelate, oferă un aspect mai elegant şi mai armonios structurilor.

Nordicii sunt nişte pescari deosebit de pricepuţi, petrecând multe ore în larg în bărcile lor de lemn. Evoluţia lor tehnologică se bazează însă pe metal. Astfel, invenţiile sunt de obicei unităţi greoaie, cu efect doar la distanţă mică, având o putere distructivă remarcabilă şi fiind apărate de o armură groasă.

Nordicii au migrat dinspre teritoriile nordice înainte de extinderea gheţurilor eterne şi formării ţinutului cunoscut sub numele de Icewastes. Marile săli ale Valhallei reprezintă centrul spiritual şi cultural al acestui popor, o moştenire prezentă în stilul de viaţă al întregului popor. Valhalla este ascunsă printre cele mai înalte piscuri ale munţilor; tot aici se pot sărbători evenimente speciale şi se pot întruni consiliile. Furtunile de gheaţă sosite dinspre nord au forţat acest popor să migreze către ţinuturi mai călduroase. În urma acestui eveniment poporul s-a scindat în triburi, contactul dintre clanuri pierzându-se treptat.

Dustriders



Aceşti oameni deosebit de adaptabili au învăţat cum să trăiască în armonie perfectă cu ceea ce îi înconjoară. În loc să se teamă de giganticele creaturi care-i înconjoară, le-au îmblânzit, făcându-i partenerii lor în viaţa de zi cu zi. În pofida aparenţei paşnice, Dustriders sunt un popor războinic care apreciază cel mai mult cucerirea.

Dustriders duc adesea o viaţă de nomad, preferând structurile uşoare precum corturile care se pot dezasambla uşor în locul clădirilor masive. Clădirile acestui popor sunt în acelaşi timp fragile şi pregătite de luptă. În primele stagii evolutive ei folosesc produse provenite de la animale, clădirile din piatră apărând mult mai târziu. Odată cu progresul civilizaţiei, clădirile Dustrider-ilor sunt acoperite cu un strat de lut şi sunt pictate foarte viu. De asemenea, Dustrider-ii îşi decorează şi animalele: pe lângă ornamentele realizate din pene colorate, pot fi remarcate diferitele simboluri pictate pe animale pentru a le face să pară şi mai înfricoşătoare.

Dustrider-ii îşi duc existenţa organizaţi în mici triburi împrăştiate pe toată suprafaţa savanei. Deşi unii dintre ei s-au stabilit şi au construit şi un templu, majoritatea preferă încă stilul de viaţă nomad. În jurul templului, în timp, s-a format un adevărat oraş, botezat the Holy City. Încă de la întemeierea lui, porţile acestui oraş au fost deschise tuturor celor care caută refugiu. Incluzând în componenţa sa tot felul de oameni, Oraşul cel Sfânt a devenit capitala spirituală şi economică a întregii lumi.

Triburile nomade duc un stil cât se poate de diferit. Unele s-au îndreptat către ţinuturi distante şi au întemeiat propriile temple, altele au dezvoltat o cultură independentă. Putem aminti ca exemplu unul dintre triburi în care femeile au preluat rolul bărbaţilor devenind războinici de temut.

Dragon Clan



Clanul dragonilor are o pasiune deosebită pentru dispozitivele mecanice, lucru care se manifestă prin construirea diferitelor maşinării impunătoare din lemn.

Pentru a se apăra de adversari ei se folosesc de camuflaj şi capcane, încercând în acelaşi timp să-şi păstreze cât mai bine secretele. Majoritatea clădirilor sunt ridicate pe nişte piloni masivi, materia primă fiind lemnul. Chiar dacă sunt deschişi spre idei noi, se comportă suspicios cu necunoscuţii şi cu celelalte triburi. În loc de fortificaţii masive, clanul dragonilor preferă să-şi ţină la depărtare adversarii cu ajutorul unor capcane sofisticate. Adesea, aceste mecanisme se pot dovedi a fi letale.

Acest popor a luat în stăpânire micile insule împrăştiate prin junglă. Odinioară cultura lor a fost construită în jurul unui sistem extins de temple, care a dispărut în urma unui dezastru de proporţii impresionante. Nu există o explicaţie clară a scindării tribului dragon în mai multe triburi mai mici ascunse prin junglă, şi sunt foarte puţini cei care să ştie de templul de odinioară. Majoritatea acestor triburi sunt mai mult decât timide şi evită contactul cu celelalte naţiuni. Există o singură excepţie remarcabilă – unul dintre triburi a ales marea, devenind piraţi de temut.



Trecând de poveste şi de stratul exterior al prezentării şi design-ului, găsim un RTS tradiţional. Majoritatea misiunilor urmează aceeaşi rutină de „construieşte-ţi o bază şi distruge-o pe cea a adversarului". Chiar dacă totul e camuflat în spatele unor misiuni al căror scop e să găseşti diferite artefacte, în final totul se reduce la reţeta deja binecunoscută (artefactul se află în mijlocul bazei adversarului, pe care astfel trebuie să-l distrugi). Mai toate misiunile oferă aceleaşi şi aceleaşi provocări şi pot fi rezolvate aproape cu aceleaşi unităţi. Există doar câteva excepţii de tipul „apără această bază" sau „furişează-te pe aici" care nici combinate cu celelalte surprize minore nu deosebesc campania jocului de concurenţă.

Sistemul de resurse din **Paraworld** va fi familiar oricărui jucător de RTS. Pentru a construi unităţi şi a ridica clădiri e nevoie de adunarea a trei resurse (mâncare, piatră şi lemne). Cantitatea de resurse de pe o hartă este limitată, jucătorii fiind obligaţi pe de o parte să exploreze pentru a găsi noi stocuri, pe de altă parte să aibă grijă de unităţile produse. Pe parcursul întregului joc se dovedeşte a fi mai benefică upgradarea unităţilor decât construirea repetată de unităţi proaspete, lipsite de experienţă. În afară de cei trei eroi, şi unităţile evoluează în timp, dobândind abilităţi speciale.

Exceptând resursele clasice, mai există şi craniile. Această „resursă" este necesară upgradării sus amintite (nu doar unităţilor, dar şi clădirilor). În cazul Dustrider-ilor craniile sunt folosite şi pentru a avansa spre următoarele epoci. Craniile câştigate în urma bătăliilor şi înfrângerii oponenţi-



DINOBURGER Tot ce trebuie să faci e să bagi un dinozaur la proţap

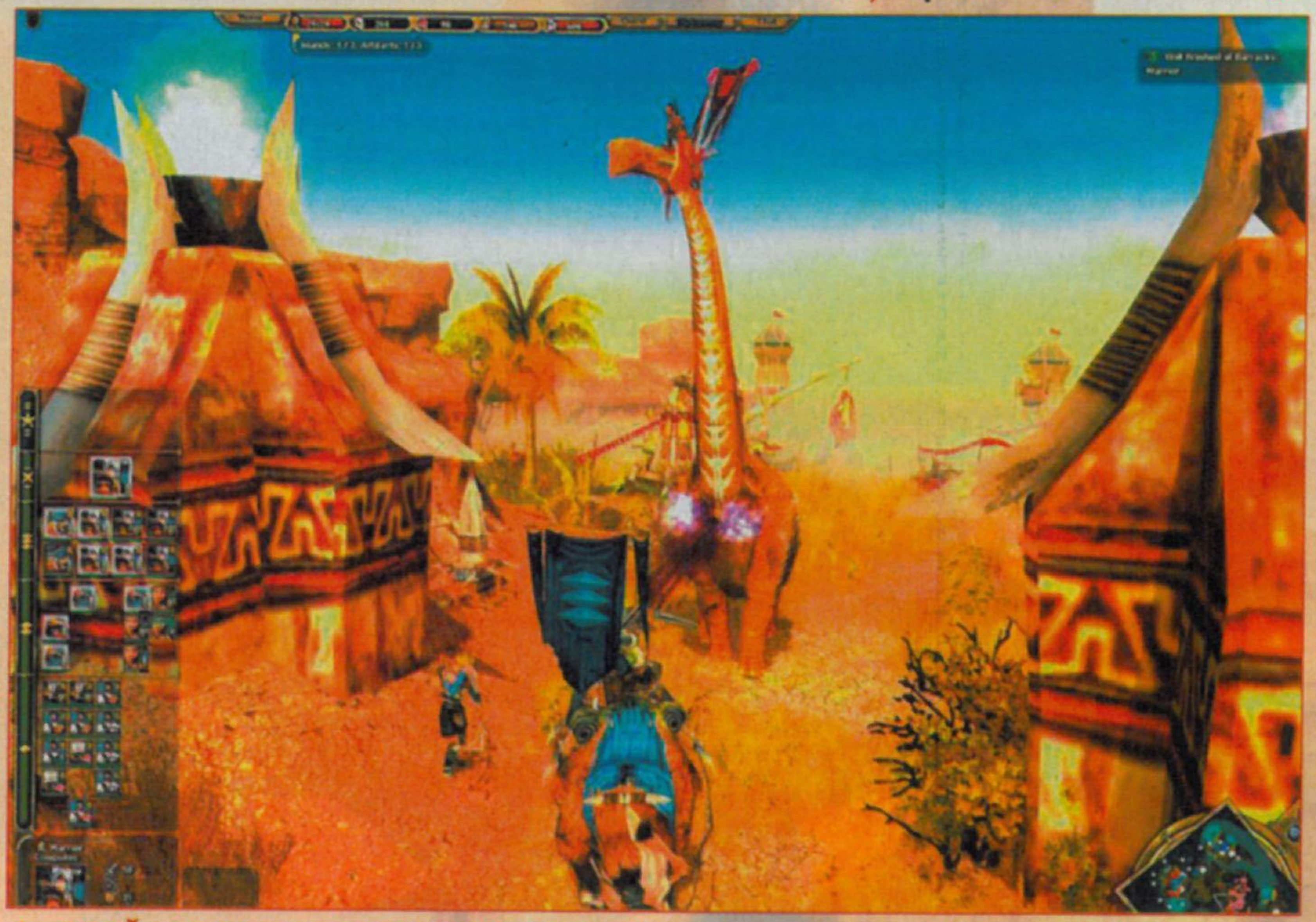


GERIATRIC PARK Doar pentru cei născuţi obosiţi





ORA 12 JUMĂTATE, în poartă oare cine bate?



DACĂ-L VEDEŢI PE FRED FLINSTONE să-i spuneţi că-l aştept la Rockotecă

lor ar fi fost un bun factor de motivare spre un gameplay activ orientat spre încăierări dacă nu ar fi existat atât de multe animale sălbatice prin jur. Prin măcelărirea acestor unităţi neutre, născute din diferitele cuiburi amplasate pe hartă, se pot obţine mai mult decât destule cranii. Astfel, în loc de un ritm alert, obţinem un gameplay lent. Jucătorul îşi construieşte o apărare invincibilă şi aşteaptă AI-ul să-şi decimeze trupele singur încercând să o străpungă. Multiplayer-ul este altă mâncare de peşte, dar acolo limitarea de resurse strică farmecul. Chiar dacă facţiunile nu sunt aşa de deosebite precum par la prima vedere, tacticile uşor diferite colorează gameplay-ul.

Şi saurienii se jucau...

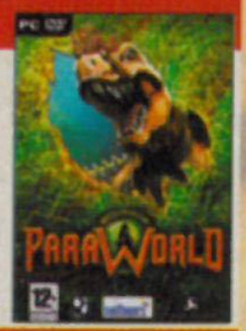
Efortul depus de producători se vede cel mai bine când vine vorba de interfaţă. Cea mai mare inovaţie este aşa numitul Army Controller, un panou amplasat în partea stângă care permite un control mai bun al unităţilor şi al eroilor. Funcţionarea acestei noi componente de interfaţă, cât şi celelalte noutăţi sunt explicate prin intermediul unui tutorial detaliat integrat în firul epic.

Trebuie amintită însă divizarea trupelor în cinci categorii. Noi categorii apar odată cu evoluţia culturală şi trecerea la noi epoci. Delimitările sunt clare şi stricte. De exemplu o unitate din categoria a treia nu poate fi încadrată nici în ruptul capului în cea de-a doua categorie. Unităţile inferioare au însă şansa de a evolua şi de a putea fi încadrate în grupe superioare. Şmecheria este că, odată cu creşterea categoriei, scade numărul de locuri disponibile. De exemplu, în categoria întâi încap 25 de unităţi, în timp ce în categoria a cincea e doar un singur loc. Astfel, devine importantă nu doar planificarea luptei, ci şi managementul unităţilor care urmează după încăierări. Cel mai mare dezavantaj al acestui nou sistem este limitarea numărului de unităţi la 52, ceea ce este cam puţin dacă avem în vedere mărimea hărţilor. Dacă luăm în considerare media de 15 lucrători care adună resurse şi pe cei trei eroi, mai rămân doar 34 de locuri pentru unităţile de luptă.

Paraworld începe maiestuos cu o secvenţă introductivă fascinantă care ar fi putut constitui prologul unei poveşti la fel de fascinante dacă nu ar fi existat acele găuri şi inconsistenţe. Rămâne deosebit de atractivă însă posibilitatea de a controla dinozaurii deopotrivă mici şi gigantici. Jocul în sine este decent şi distractiv, dar nu prea se abate de la formula deja tradiţională de RTS văzută în atâtea şi atâtea alte strategii. Durata jocului este sporită artificial prin ritmul comod al campaniei, cei dornici de acţiune trecând repede la *multiplayer* sau *skirmish*. Jocul nu este însă rău, şi merită încercat!

McJacintosh
jacint@pcgames.ro

Punctaj
PARAWORLD



PRODUCĂTOR	SEK
PUBLISHER	KOCH Media
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

- \+ grafică frumoasă
- \+ inovaţiile interfeţei
- − limită mică de unităţi
- − inconsistenţe cam multe

Grafică	84%
Sunet	79%
Gameplay	76%
Atmosferă	80%
Multiplayer	75%

79%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,6 GHz	CPU	- 2,6 GHz
Video	- 128 MB	Video	- 256 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
RISE OF NATIONS



The Guild 2

Este extrem de dificil să testezi un joc precum The Guild 2. În primul rând, **încadrarea sa într-un anumit gen este absolut imposibilă deoarece este, practic, un amalgam de elemente, fiecare împrumutat dintr-o categorie ludică specifică.** În al doilea rând, este un joc deosebit de dificil chiar şi pentru pasionaţi, iar cantitatea impresionantă de acţiuni ce trebuiesc întreprinse pe parcursul jocului poate deveni, pentru mulţi, dezarmantă.





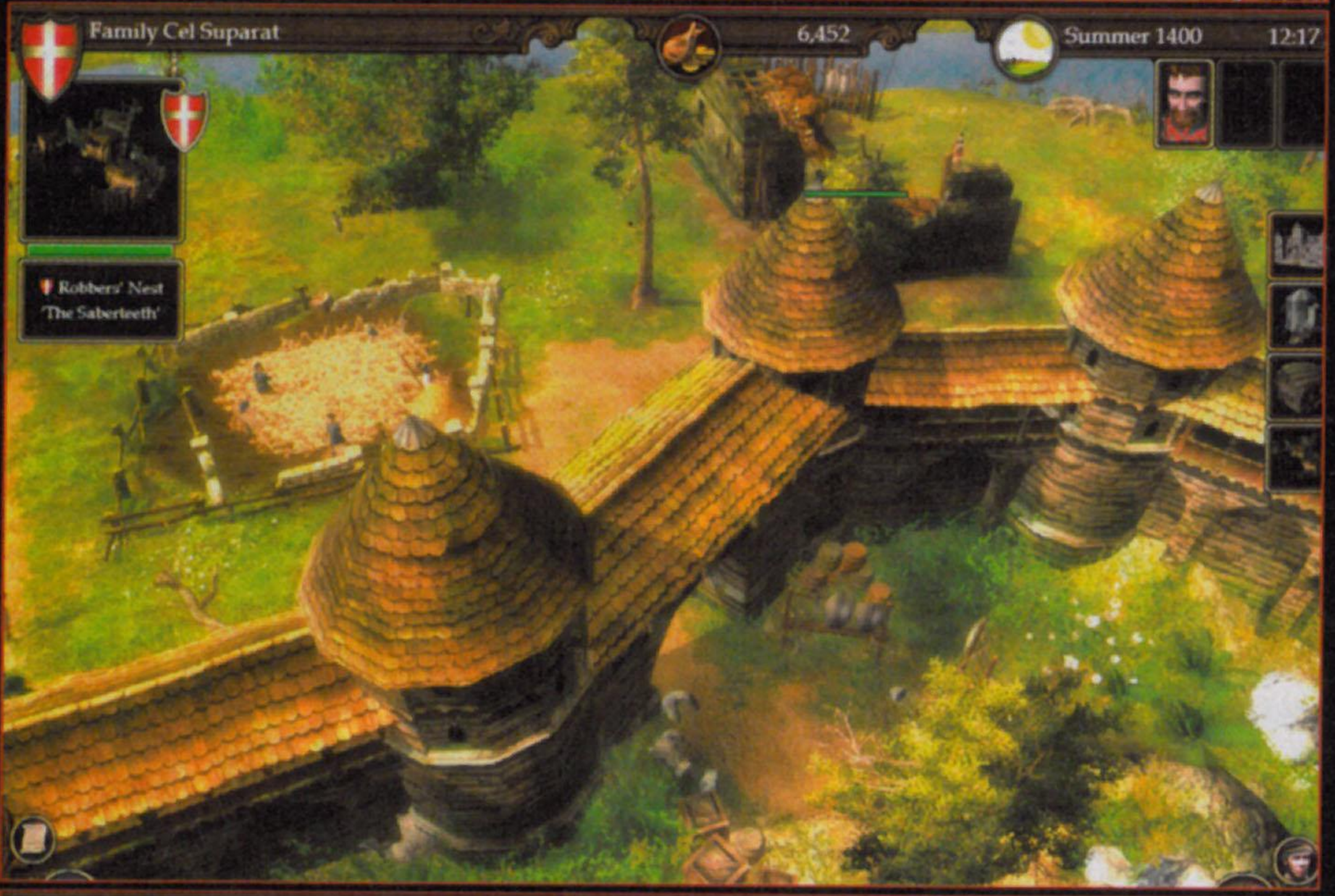
Un Sims al vremurilor de mult apuse

The Guild 2 este succesorul unui simulator lifestyle unic, **Europa 1400: The Guild**, titlu ce a apărut undeva pe la sfârşitul anului 2002 şi care, pe lângă faptul că oferea un grad destul de ridicat de profunzime şi customizare pentru a-i speria pe majoritatea neiniţiaţilor, a fost primit cu braţele deschise atât de către presa de specialitate, cât şi de comunităţile de jucători. Ce-i drept, jocul avea minusurile lui, fiind niţeluş grăbit şi lipsit de o serie de opţiuni accesibile de gameplay. Ei bine, **The Guild 2** păşeşte pe urmele predecesorului său şi, ca un titlu al anului 2006 care se respectă, aduce o sumedenie de îmbunătăţiri, atât de gameplay, cât şi grafice, unui gen de joc mai dubios şi mai complex din fire. Şi cum Evul Mediu pare un loc mai mult decât propice pentru a ne întemeia o familie sănătoasă, iată-ne aruncaţi undeva prin anii 1400, la porţile cătrănite ale unui bordei de paie, unde va începe aventura noastră. Trebuie să ne găsim o consoartă, să fondăm o dinastie, să urmăm o carieră bănoasă şi, cel mai important lucru, trebuie să ne clădim, cu trudă şi sudoare, un nume care să dăinuie peste sute şi sute de ani. Cu cât jocul progresează, cu atât trebuie să ne îmbunătăţim relaţiile sociale cu cei mai puternici şi mai bine văzuţi membri ai oraşului, să creştem o turmă de prunci educaţi, harnici şi voinici, şi să producem niscaiva bănuţi, un profit stabil din profesia cu care ne-a blagoslovit Dumnezeu. Jucătorii îşi pot customiza iniţial personajul, beneficiind de o sumedenie de opţiuni cum ar fi aspectul fizic, barbă, mustaţă, sex, culoarea părului, vocea şi dimensiunea burţii cauzate de consumul berii, plus una bucată clasă, în funcţie de care vom avea posibilitatea de a aborda jocul din multiple perspective.

Interacţiune, dramă

Cu cât avansăm mai mult în joc, cu atât nevoia de a ne apăra averea este mai pregnantă. Asta dacă, bineînţeles, suntem nişte negustori capabili. Ca hoţii să nu îşi îndese prea mult mâinile în buzunarele noastre, ne putem customiza, încet, încet, clădirile, pentru ca acestea să facă faţă ingeniozităţii infractorilor. Prin intermediul barelor de la ferestre sau al diverselor upgrade-uri ce aduc noi şi noi beneficii, ne putem transforma clădirile în adevărate fortăreţe inexpugnabile – lucru absolut necesar în stagiile avansate ale jocului, atunci când venitul nostru e foarte mare şi, implicit, ceilalţi vor încerca să ne fure din ce în ce mai mult. Într-un oraş ticsit de ochişori bârfitori şi persoane dubioase, trebuie să fii foarte atent la ceea ce faci. Dacă personajul tău atacă un individ în mijlocul pieţei, la ora 12 când







Clase

Patron

Toţi cei care lucrează în domeniul producţiei sau al vânzării-cumpărării de produse sunt incluşi aici. Aceste personaje pot deveni extrem de puternice pe măsură ce un oraş se dezvoltă – implicit, deoarece şi forţa de consum a populaţiei va creşte direct proporţional. Pe timp de război sau restrişte, inteligenţa şi cunoştinţele patronilor vor decide practic valoarea bunurilor, putând astfel garanta supravieţuirea localnicilor. Slujbele acestora sunt variate. De la fermieri, la brutari, până la manageri de localuri şi taverne, taverne în care nu le oferi clienţilor doar o cameră pentru o noapte, ci şi atenţia personală ale tinerilor domnişoare.

Rogue

Iată clasa rogue (calea plină de fărădelegi a hoţului), unde putem jefui la drumul mare, burduşindu-ne cuferele cu bogăţiile străinilor, sau putem angaja tot felul de persoane dubioase care să ducă la bun sfârşit muncile noastre murdare. Îi putem trimite să se ascundă pe cele mai întunecate alei, unde îşi vor aştepta cu stoicism prada (de obicei locuitorii nevinovaţi ai oraşului), sau, dacă ne plac acţiunile directe, îi îndrumăm cu vorbe bune să jefuiască proprietăţile vecinilor. Excelentă perspectivă.

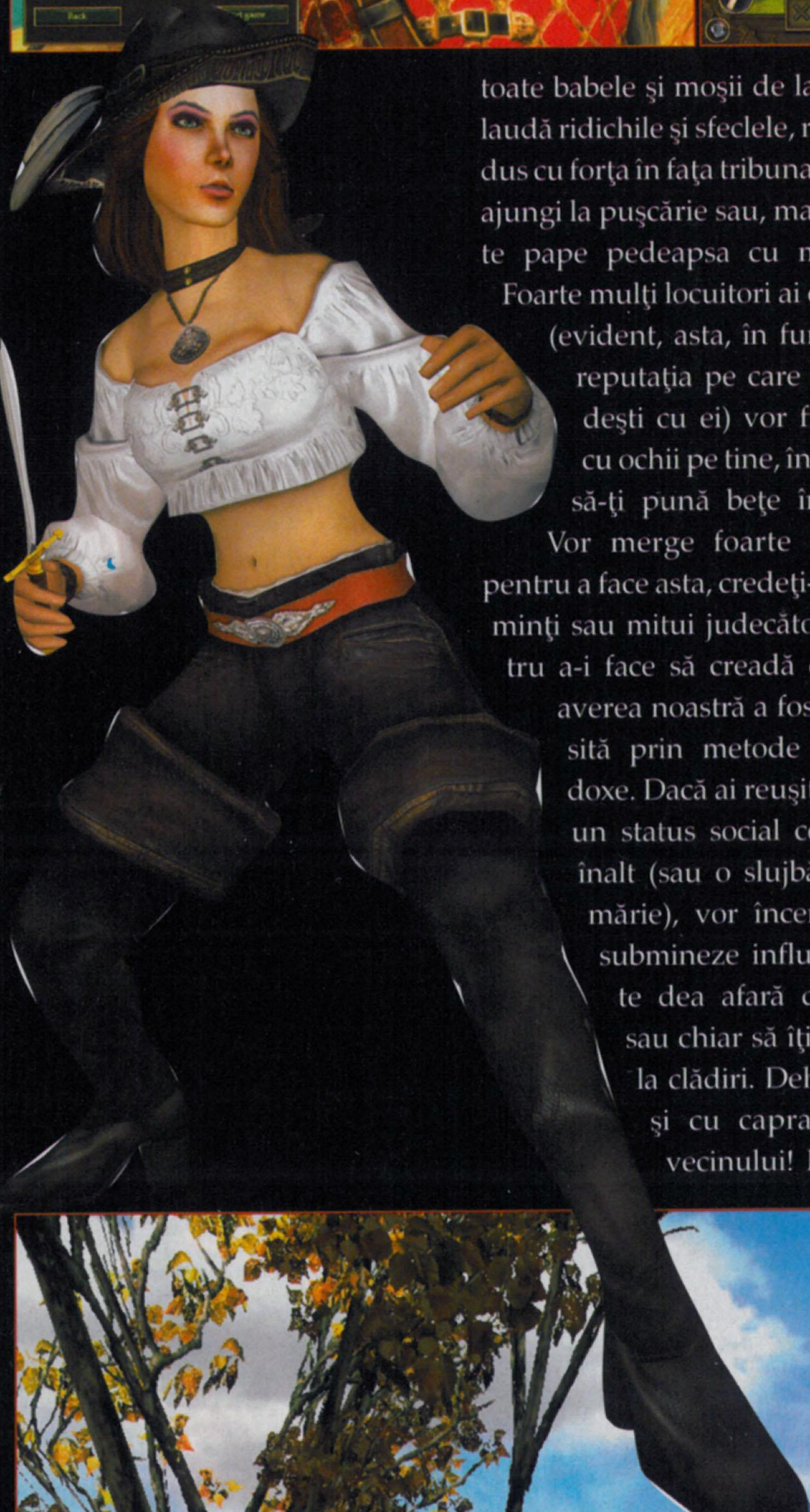
Craftsman

Acolo unde metalul este folosit pentru a crea tot soiul de arme sau de obiecte de uz casnic ori acolo unde lemnul este transformat cu măiestrie în case şi obiecte de decor, vor exista mereu craftsmenii, meşteşugari talentaţi care încearcă să-şi câştige existenţa folosindu-şi mâinile. Talentul lor şi produsele acestora sunt faimoase în rândul locuitorilor oraşului, iar mulţi dintre ei îşi găsesc un loc călduţ printre cele mai înalte ranguri politice, unde modelează viitorul oraşului.

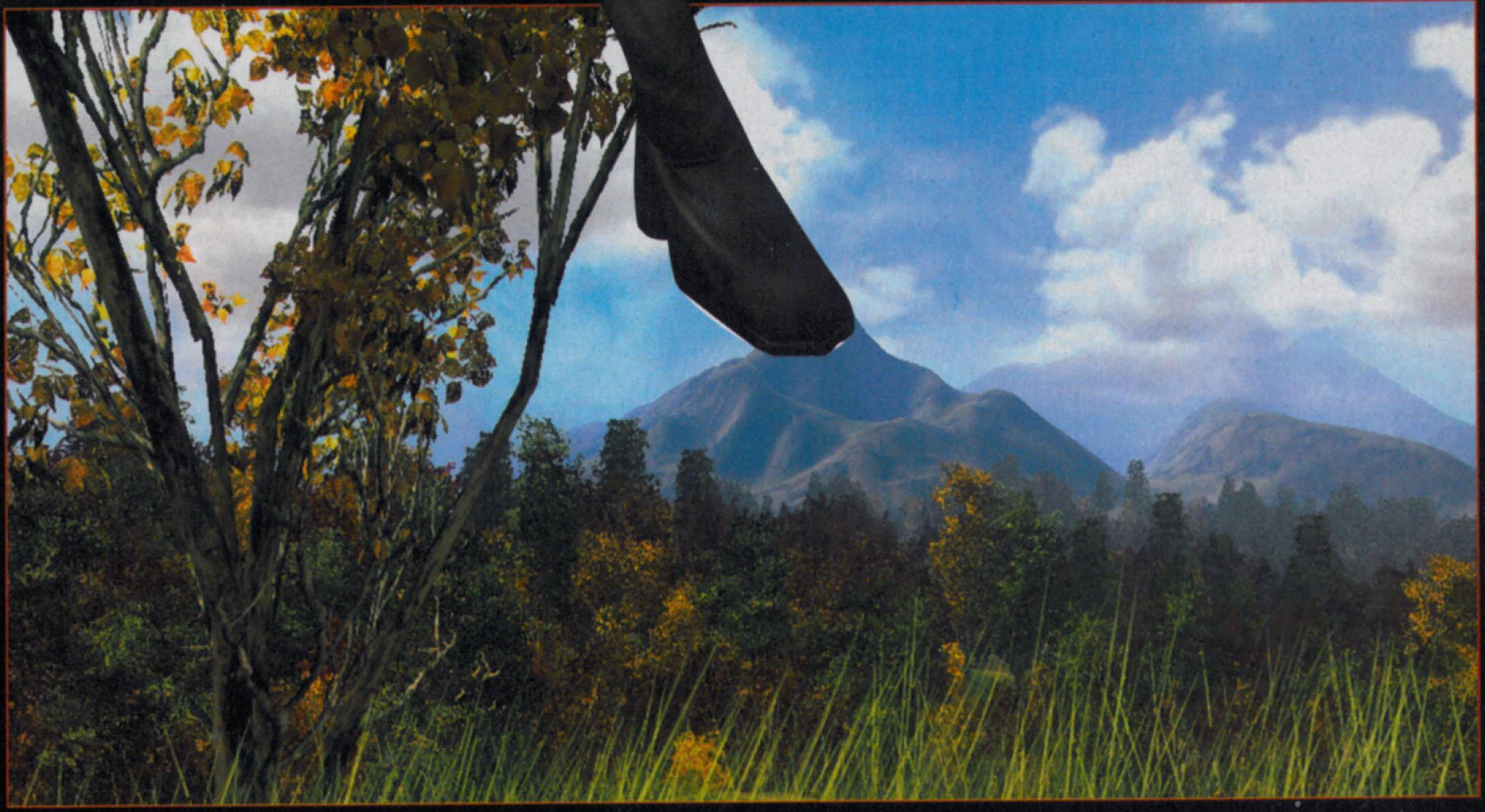
Scholar

Oamenii inteligenţi (bărbaţi şi femei deopotrivă) nu sunt doar respectaţi de cei din jur, ci sunt centrele de putere şi influenţă. Doctori, preoţi, chiar şi temuţii alchimişti, toţi aceştia consolidează o clasă destul de dificilă în ceea ce priveşte abordarea, însă care oferă o varietate interesantă de opţiuni şi posibilităţi, drept pentru care scholar-ul devine o provocare chiar şi pentru cei mai mari cunoscători. Fiind maeştrii ai politicii şi diplomaţiei, aceştia se concentrează cel mai mult pe manipulări politice şi pe cucerirea unor ranguri sociale cât mai înalte.





toate babele şi moşii de la ţară îşi laudă ridichile şi sfeclele, rişti să fii dus cu forţa în faţa tribunalului, să ajungi la puşcărie sau, mai rău, să te pape pedeapsa cu moartea. Foarte mulţi locuitori ai oraşului (evident, asta, în funcţie de reputaţia pe care ţi-o clădeşti cu ei) vor fi mereu cu ochii pe tine, încercând să-ţi pună beţe în roate. Vor merge foarte departe pentru a face asta, credeţi-mă, vor minţi sau mitui judecătorii pentru a-i face să creadă că toată averea noastră a fost agonisită prin metode neortodoxe. Dacă ai reuşit să obţii un status social ceva mai înalt (sau o slujbă la primărie), vor încerca să-ţi submineze influenţa, să te dea afară din oraş sau chiar să îţi dea foc la clădiri. Deh, ce ţi-e şi cu capra asta a vecinului! Mă simţeam ca în România jucând **The Guild 2**. Tocmai din aceste motive trebuie să îţi calculezi fiecare mişcare, fiecare acţiune, fiecare mită pe care o dai, astfel încât să te fereşti de ceilalţi. De exemplu, m-a pus dracu' la un moment dat să angajez un rogue pentru a... subtiliza ceva bogăţii dintr-o locuinţă. Săracul hoţ a fost prins asupra faptului şi nu mult a durat până ce oamenii legii m-au luat frumuşel de guler şi m-au adus să răspund pentru faptele mele în faţa legii. Se pare că cineva „ciripise". Cum nu dispun de prea multe scrupule, am reuşit să fac faţă situaţiei, flirtând niţel cu judecătoarea şi plătind pe cineva să jure strâmb că sunt total nevinovat. În contrast cu asemenea situaţii, poţi fi tu acela care îşi prinde rivalii cu mâţa în sac, punându-i excroca ulterior, trimite la închisoare sau elimina din poziţiile de conducere pe care le ocupă.





Punctaj
THE GUILD 2



PRODUCĂTOR	4HEAD
PUBLISHER	JoWooD
OFERTANT	-
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

+	–
profunzime surprinzătoare	tinde să devină plictisitor
accent pus pe relații umane	grafica nu tocmai strălucită

Grafică	80%
Sunet	84%
Gameplay	83%
Atmosferă	85%

83%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,6 GHz	CPU	- 2 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
THE GUILD, THE SIMS

Ai lăv iu, fă

Jocul se bazează foarte mult, după cum puteți observa, pe relațiile interumane pe care le formăm și întreținem în interiorul comunității. Avem la dispoziție câteva metode prin care atragem indivizi de partea noastră, cum ar fi mici atenții, cadouri sau ajutându-i în caz de restriște – de exemplu, dând o mână de ajutor vecinului când casa acestuia e cuprinsă de flăcări. Odată cu progresia jocului, ne facem o ciurdă de prieteni care ne vor ajuta să atingem cele mai înalte nivele sociale, dar vom avea și un grup de dușmani care vor încerca să facă exact opusul. Nu-i poți satisface pe toți. Din păcate, lista de acțiuni pe care o avem la dispoziție în acest caz este destul de limitată și destul de prost executată. Putem face complimente oamenilor, îi putem îmbrățișa ca niște hipioți scăpați de la azil sau putem împrăștia săruturi în stânga și în dreapta. Interesante și amuzante la început, asemenea activități tind să devină monotone și repetitive, aruncându-ne într-o perpetuă goană după același și același lucru. Mai mult decât atât, aceste mici scenete sunt realizate destul de... nefericit. Putem aborda orice străin de pe stradă, îl putem săruta, iar acesta va sări în sus de bucurie, indiferent de rasă sau sex. Marea problemă a jocului este că devine plictisitor tocmai acolo unde aduce cele mai multe inovații, la capitolul inter-relațional – tocmai prin faptul că abundența acestora este umbrită de repetitivitate. Că tot veni vorba de repetitivitate, să vorbim nițel de căsătorie. Căci, ca orice taur comunal care se respectă, trebuie să îți încropești o familie, urmând toți pașii de rigoare: curtatul domniței ca în vremurile bune, mici cadouri, plimbări sub clar de lună, o bombonică, o cafeluță, până când dom'șoara se îndrăgostește de personajul nostru și acceptă cererea în căsătorie. Și cum nu este timp de pierdut, trebuie trecut imediat la treabă și la produs de copii pe bandă rulantă, nu de alta, dar atâta amar de avere, strânsă cu greu timp de ani și ani, trebuie să rămână în familie.



Pe scurt

The Guild 2 nu este, cu siguranță, un joc pentru toată lumea. Poate deveni frustrant, uneori plictisitor de-a dreptul, drept pentru care îl recomand mai degrabă celor obișnuiți cu ritmul bătrânesc al strategiilor gestionale. Și, evident, necesită o răbdare de fontă și oțel. De mithril, chiar! Cu toate acestea, este o pată plăcută de culoare în mijlocul atâtor jocuri inodore, incolore și insipide, drept pentru care mă bucur că am avut parte de el.

Timur Lame
paul@pcgames.ro





Heroes of Annihilated Empires







Oare mai era necesară forjarea acestei combinaţii de genuri, când avem pe piaţă adevăraţi martiri, Spellforce sau Warcraft 3, care au oferit mixturi excelente de elemente RPG cu strategie? **Oare nu vom fi asaltaţi ca la Plevna de o armată hidoasă de clişee pe care le-am văzut de atâtea ori în „istoria ludică a gaming-ului", încât ne-am săturat deja de ele?**

Omletă de genuri

Surprinzător, nu? GSC reuşeşte să evite cu dibăcie toate problemele ce s-ar putea naşte în urma celui mai mic pas greşit, împrumută un sistem de gameplay familiar jucătorilor de **Warcraft** sau **Heroes of Might and Magic**, le înghesuie pe spinarea engine-ului Cossaks, aduce o serie de mici inovaţii şi iată, **Heroes of Annihilated Empires** reuşeşte, contrar celor mai pretenţioase aşteptări, să ne furnizeze câteva ore bune de strategie de calitate. Cel mai plăcut lucru este că jocul pare atât de familiar, atât de simplu de manevrat, încât ai impresia că îl cunoşti de-o viaţă.

O importantă parte din **HoAE** gravitează, din nefericire pentru amatorii de campanii hardcore, în jurul modurilor *skirmish* şi *multiplayer*. Mai mult, din cauza dimensiunilor reduse ale misiunilor singleplayer, aceste două moduri sunt singurele elemente care pot prelungi viaţa acestui titlu. Fie că dorim să ne testăm abilităţile împotriva altor jucători, în multiplayerul ce suportă până la şapte adversari simultan, fie că alegem să prăfuim inamici controlaţi de AI în *skirmish*, la începutul fiecărei asemenea bătălii vom avea posibilitatea de a alege între două variante de joc: construcţia clasică a unei baze, cu alergatul aferent după resurse, micromanagementul economic şi militar sau putem alege să ne concentrăm asupra dezvoltării eroului. Iniţial am fost niţeluş dezamăgit, deoarece GSC oferă doar trei hărţi pentru a ne etala talentele, însă cele două moduri sunt cum nu se poate mai reuşite. Foarte repede, această dezamăgire a dispărut ca prin farmec. În modul *base-building*, totul decurge straightforward. Ne trimitem unităţile de gathering să colecţioneze cele cinci resurse existente în joc, construim o gamă largă de clădiri, din care pompăm cu nemiluita unităţi militare sau în care avem acces la diverse upgrade-uri. Putem ordona un queue infinit la crearea unităţilor, folosind CTRL – şi, credeţi-mă, la dimensiunile pe care le pot avea armatele în **HoAE**, acest queue va deveni cel mai bun prieten al



vostru. Avem, şi aici, parte de un erou, dar în primele 30 minute de la începerea misiunii, va sta inactiv, fără a putea creşte în nivel sau a influenţa cumva cursul jocului.

Eroi au fost, eroi sunt încă

Alegând varianta eroului, putem opta pentru una dintre cele trei clase existente, warrior, ranger sau mage, fiecare dintre acestea fiind dotate cu abilităţi şi statistici specifice. Urmează apoi un amplu periplu pe suprafaţa hărţii, la vânătoare de creep-uri, pentru a creşte în nivel cât mai repede şi cât mai optim sau pentru a câştiga toate atacurile speciale cu putinţă. Acest personaj principal poate face cam tot ce poate face un erou dintr-un RPG: învăţa puteri magice, culege tot soiul de item-uri, folosi poţiuni, vizita tot felul de shop-uri răsfirate pe hartă, şi multe, multe altele. Toate acestea prin intermediul unei interfeţe extrem de simplă şi de intuitivă, iar scopul final este, practic, să ai o unitate aproape invincibilă şi o mică trupă de unităţi ajutătoare, cu care să zdrobeşti armatele adversarului fără drept de apel. Campaniile, două la număr, combină aceste moduri cam în acelaşi stil ca în **Warcraft III**, fără însă a pierde nimic din farmecul jocului. Fiecare erou va creşte mare şi tare pe parcursul misiunilor, uneori luptând braţ la braţ cu imense grupuri de unităţi aliate, alteori rezolvând problemele umanităţii de unul singur. Una dintre problemele campaniilor au constat, cel puţin pentru mine, în lipsa unor obiective clare care să te ghideze şi să îţi ofere informaţii consistente. Excelent randate, cut-scene-urile din primele misiuni s-au transformat încet, încet, în scene de benzi desenate prin care se avansează în joc şi în poveste, iar voice acting-ul ar mai fi avut nevoie de niscaiva muncă. GSC se laudă că engine-ul jocului suportă până la 64.000 de unităţi simultan, însă nu cred că vreun sistem existent la ora actuală (şi mă refer aici la cele desktop, nu la combinele NASA) ar putea rezista unei asemenea etalare de forţe. Cu armate mult mai mici, folosind funcţia de zoom, am reuşit să îmi scad simţitor framerate-ul (şi asta pe un calculator destul de bunicel) până la a face jocul... nejucabil. Eh, dar de ce să fiu cârcotaş, **HoAE** este o surpriză cum nu se poate mai plăcută a genului şi merită încercat cu prisosinţă.

Timur Lame
paul@pcgames.ro

Punctaj
HEROES OF...



PRODUCĂTOR	GSC
PUBLISHER	CDV
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

- \+ plăcut, gameplay fluent
- \+ elemente RP-strategie echilibrate
- − campanie scurtă
- − înfometat de resurse

Grafică	84%
Sunet	79%
Gameplay	83%
Atmosferă	84%
Multiplayer	82%

83%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,6 GHz	CPU	- 2 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SPELLFORCE, WARCRAFT III



Joint Task Force

Cam multe RTS-uri în ultima vreme, nu-i aşa? He, he, cu atât mai bine! **Joint Task Force îmbogăţeşte, la rândul său panoplia strategiilor în timp real şi vrea să-şi taie o felioară din tortul genului. După Nexus: The Jupiter Incident, Mithis Games intră acum în războiul modern, chiar dacă aici nu mai este vorba despre gestiune, ci de strategie pură.** Sunteţi gata? Hai, sus în hummer şi la drum!













Război şi pace

Campania lui **Joint Task Force** se petrece într-un viitor apropiat, în care un domn pe nume O'Connell te pofteşte să-ţi îndeşi pe chelie casca de maior, veteran al conflictului din Somalia anului 1995, care crede într-o lume mai dreaptă şi mai bună. Motivat (şi) de acest clişeu, maiorul nostru ajunge şefu' mare al **Joint Task Force**, o unitate militară de menţinere a păcii mondiale, sprijinită de Naţiunile Unite. Cum nu mai ai nicio altă tabără cu care să joci în campania singleplayer, trebuie să te mulţumeşti cu peregrinările lui O'Connell, promovările şi stările sale sufleteşti. Scenariul te poartă pe tot globul în urmărirea unei mişcări teroriste foarte violente, fapt care este ilustrat prin câteva cinematici reuşite. Aici apare şi primul sughiţ al jocului, pentru că, din păcate, singura opţiune reală pe care o ai la dispoziţie este cea a promovării ofiţerului la finele misiunii. Eroic, dar insuficient din perspectiva dinamismului jocului. Un dram de originalitate în misiuni nu strică la frumuseţea lui **JTF**, în care cam totul se rezumă la nimicirea poziţiilor adverse şi, eventual, escortarea unui convoi. În lipsa altei ocupaţii eşti aruncat direct în acţiune, într-un port somalez pe care trebuie să-l cureţi de somalezii ce-l bântuie. Nici vorbă să-ţi stabileşti vreo bază, căci în **JTF** trupele îţi sunt livrate direct via elicopter. Dacă unităţile de care dispui la începutul misiunii îţi sunt date în mod arbitrar, poţi totuşi să alegi

natura întăririlor. Trupele uşoare pot fi comandate în orice moment de un ofiţer (de regulă O'Connell) şi vor fi dispuse pe o rază limitată, lângă ofiţer. Tancurile şi alte maşinării de război necesită însă o pistă de aterizare pe care se face livrarea. Securizarea accesului aerian al câmpului de bătălie este de altfel obiectivul principal al campaniei. Nu trebuie să te fosilizezi în acumularea unui singur tip de unitate: colecţionarea de tancuri se va dovedi inutilă în momentul în care va trebui să înfrunţi un avion de luptă armat cu misile aer-sol, cum este clasicul A10 Warthog. Sigur că toate jucărioarele noi costă bani şi dat fiind că nici nu se pune problema să dai, de exemplu, spargeri la băncile somaleze, care ar putea conţine în cel mai fericit caz portrete kitchoase de dictatori, trebuie să-ţi procuri altfel paralele. În acest scop, cel mai sigur este să îndeplineşti, ca tot strategul, obiectivele misiunii în curs. Există, totuşi, o metodă mai originală ca să-ţi creşti finanţele: zâmbeşti şi spui ciiiiz în faţa camerei.

Alo, suntem în direct? Aici infernul!

Din câte vedem la TV, războiul modern înseamnă în primul rând mediatizare în timp real. Aşa că, trebuie să ai grijă să nu striveşti prea mulţi civili sub şenilele tancurilor pentru că bugetul îţi va scădea drastic; în schimb, dacă dai o mână de ajutor căştilor albastre, credibilitatea îţi va fi boostată în rândul audienţei, fapt care aduce cu sine banii. De câte ori îndeplineşti un obiectiv nou, se deschide o fereastră în care se difuzează jurnalul TV ce îţi arată cum sunt percepute actele tale belicoase. Reacţiile jurnaliştilor sunt însă paupere: una este negativă, alta este pozitivă. Dacă stau să mă gândesc bine, cea pozitivă este de fapt una mai puţin negativă, căci jurnaliştii par să urască tot ce este îmbrăcat în uniformă militară. În plus, o altă tară a războiului modern este că informaţiile sunt de multe ori eronate şi ţi se aruncă în cârcă un ditamai masacrul de care eşti complet străin.

Pe lângă numeroasele pierderi civile care îţi cauzează înfrângerea imediată, nu cred că opiniile media influenţează misiunile. Pierderile de bani pe care le pot aduce flash-urile sosesc, de regulă, în momentele în care sau eşti putred de bogat sau eşti sărac lipit pământului. Câştigurile sunt rareori apreciate, fiind neglijabile în comparaţie cu reuşita unei misiuni. De cele mai multe ori începi misiunea fără niciun sfanţ (chiar dacă ai terminat-o pe precedenta cu câteva milioane în cont!) şi îţi câştigi banii cu greu, reuşita misiunii trecându-te de la stadiul de falit la cel de mahăr, într-o clipă. Din această cauză, unităţile tale au un rol destul de efemer căci, în general, poţi prevedea viitorul aflux de bani, deci, sosirea trupelor proaspete. Acest aspect mai este accentuat de fragilitatea trupelor şi de latura primitivă a gameplay-ului: toate unităţile tale pot fi anihilate în răstimp de câteva secunde, fără să poţi mişca un deget. Înaintezi tot mai prudent şi, în final, îţi petreci mai mult timp cu deplasările decât cu luptele, durata reparaţiilor şi/sau ajutorul medical necesar între schimburile de focuri exacerbându-ţi acest sentiment. Ca să estompeze acest rid, producătorii au născocit o opţiune cu ajutorul căreia poţi să dai ordine în modul „pause" în timpul luptelor. Micro-managementul intens pe care ţi-l cere gestionarea trupelor îl face însă inutil, dacă nu vrei să transformi fiecare skirmish în slideshow.



IA UITAŢI, BĂIEŢI, ce body painting mi-am tras cu ocazia reportajului ăsta





MUEZINUL ĂSTA trebuie redus la tăcere... lichidaţi turnul!

Război modern - tehnologie de vârf

AI-ul lui **JTF** nu e unul care să-ţi lase amintiri plăcute. Este indicat să controlezi grenadele şi lansatoarele de rachete manual, altfel, vei vedea cum toată muniţia ţi se duce pe apa sâmbetei, fără niciun motiv. Mai mult, trebuie să verifici plasamentul trăgătorului, altfel, proiectilul se va lovi de un zid sau de un copac înainte să-şi atingă ţinta. Eh, e mai uşor de zis decât de făcut, dat fiind că pathfinding-ul este dezastruos. Cum nici capra vecinului nu stă mai bine, adversarii tăi trebuie să arunce cinci, chiar şase grenade ca să doboare un singur soldat de-al tău. Nu trebuie să te aştepţi să fii surprins de iniţiativa adversarilor, căci singura lor tactică de apropiere pare atacul în forţă. Multe elemente tactice de gameplay, cum este camuflajul în iarba înaltă, te lasă rece din cauza tâmpeniei soldaţilor tăi. Acest aspect este cu atât mai regretabil în multiplayer, unde am fi putut juca nişte partide mai tactice. Te poţi lansa în partide de până la opt jucători, pe un număr redus de hărţi, dintre care unele au fost luate din campania singleplayer şi adaptate situaţiei. Te poţi distra în partide de *DeathMatch* sau cola-



BAZA! BAZA! Anunţ important pentru ţară: am găsit flota pierdută a României!



PLATFORMĂ PETROLIERĂ cu terorist făcându-şi plimbarea de seară



bora în *Cooperative*, mod care s-a inspirat enorm din **C&C: Generals**. Un aspect important al *Coop*-ului este că poţi controla, alături de **JTF**, două facţiuni nejucabile în campania single, adică Teroriştii, care contează mai mult numeric decât calitativ, şi Dictatorii, care dispun de unităţi rezistente, dar cu o putere de foc scăzută. Din păcate, te trezeşti însă aruncat în lupte pe care le poţi pregăti în doar câteva secunde, particularităţile revendicate de fiecare din cele trei tabere jucabile în multi fiind astfel eclipsate total.

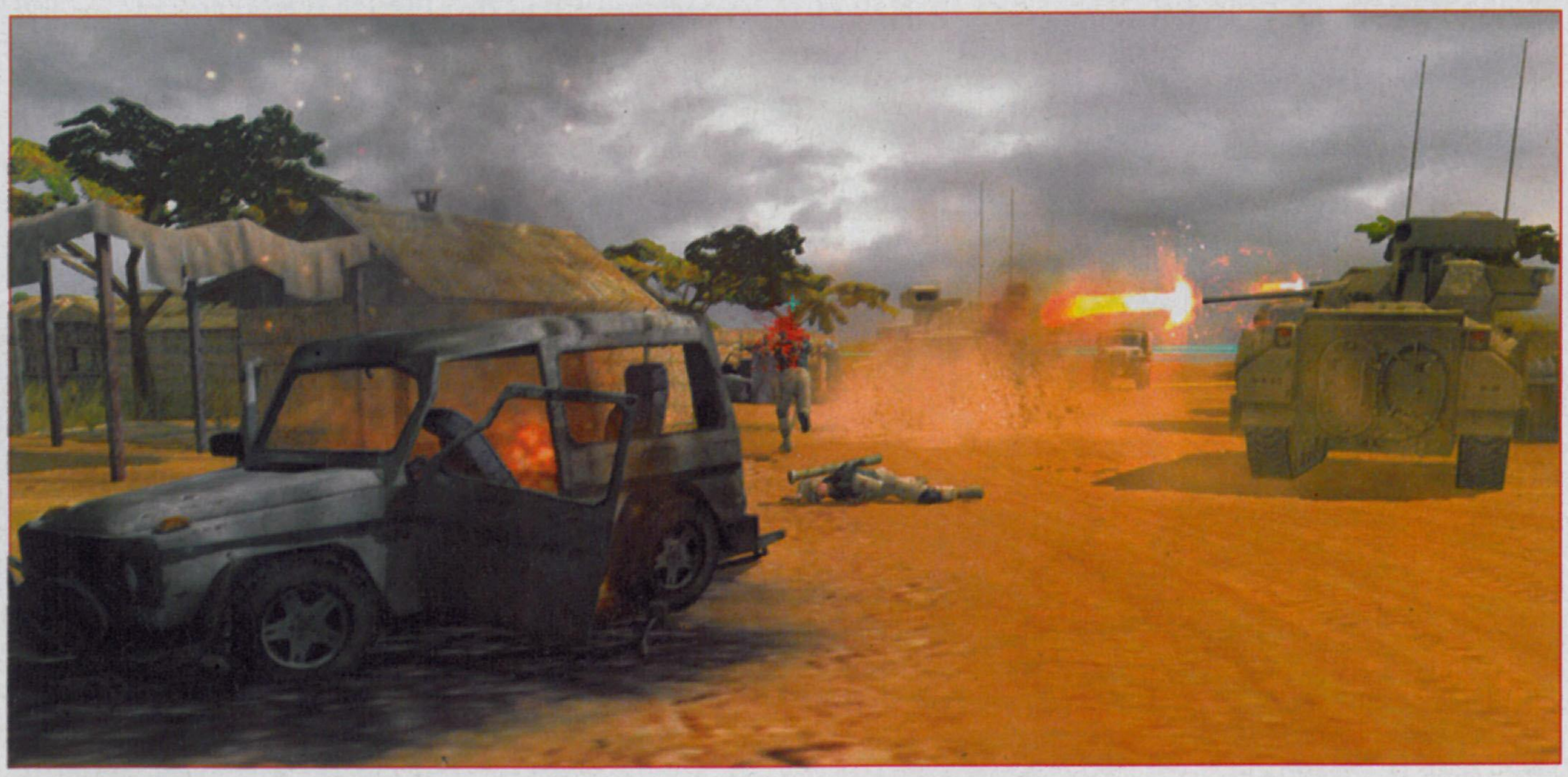
War is nice

În **Joint Task Force**, totul este simulat foarte bine de sistemul fizic AGEIA: în urma unei explozii vezi mii de schije zburând în toate părţile, stâlpii de iluminat se zdrobesc de sol, luând cu ei zeci de metri de cablu; dacă te afli în apropierea unei explozii, vezi corpul unui soldat advers mişcându-se realist în urma suflului acesteia, într-un rag-doll care nu poate decât să-ţi facă plăcere. Dar, un sistem fizic bine realizat ar fi inutil fără o grafică la înălţime: din fericire, se simte că în realizarea lui **JTF** băieţii de la Mithic au pus osul. Pe lângă efectele atmosferice dinamice, te poţi bucura de efecte de particule splendide, cum sunt fumul şi exploziile, pe lângă posibilitatea de a zoom-a după bunul plac. Totuşi, unele animaţii ale personajelor sunt rigide (mai ales cele ale infanteriştilor) şi dizgraţioase, generând uneori efecte ciudate de clipping.

Atmosfera sonoră a lui **JTF** este reuşită, nu te plictiseşti, dar nici nu este prea originală. Vocile... eh, vocile, sunt îngrozitor de repetitive şi atât!

Joint Task Force este un RTS bunicel, servit de o realizare corectă. Mediatizarea şi scenariul bine structurate ar putea menţine interesul jucătorului pentru campanie. Totodată jocul suferă enorm la capitolul AI, care are un pathfinding de handicapat. Regretabil mai este ritmul inegal al partidelor, în care petreci mai mult timp cu deplasarea decât cu lupta, şi rapiditatea cu care se termină skirmish-urile. **Joint Task Force** este un joc poate prea clasic, care este eclipsat total de apariţia lui **Company of Heroes**. Ar putea satisface însă fanii înrăiţi ai RTS-urilor WWII.

AnOObis
cipri@pcgames.ro



Punctaj
JOINT TASK FORCE



PRODUCĂTOR	Mithis Games
PUBLISHER	Vivendi Universal
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	99,90 RON
VÂRSTĂ	de la 14 ani

PRO & CONTRA


- + grafică reuşită
- + scenariu interesant
- − ritm inegal
- − pathfinding alurea
- − AI dezastruos

Grafică	87%
Sunet	85%
Gameplay	79%
Atmosferă	78%
Multiplayer	73%

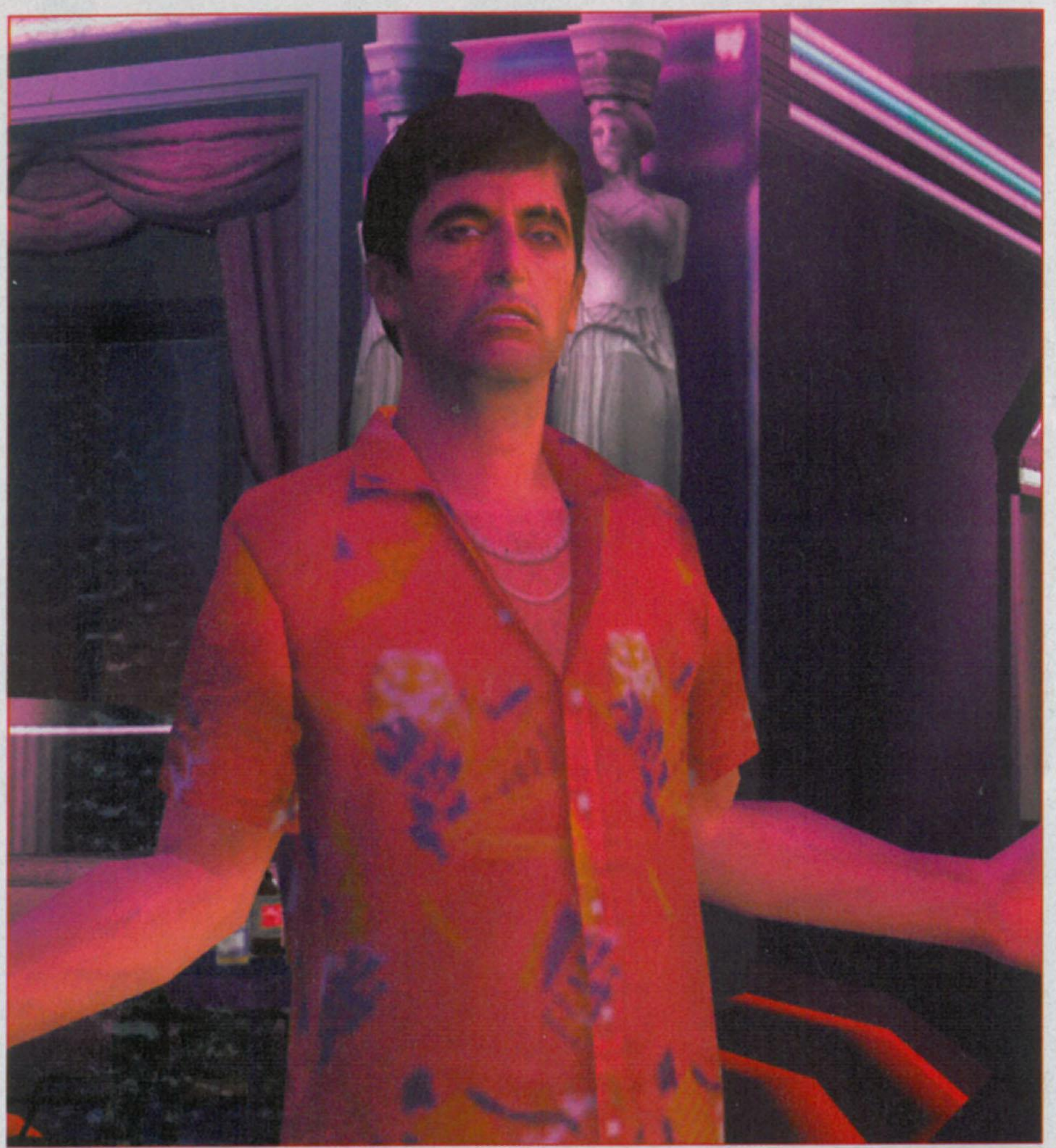
80%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,5 GHz	CPU	- 2,4 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
ACT OF WAR, HEROES OF WWII



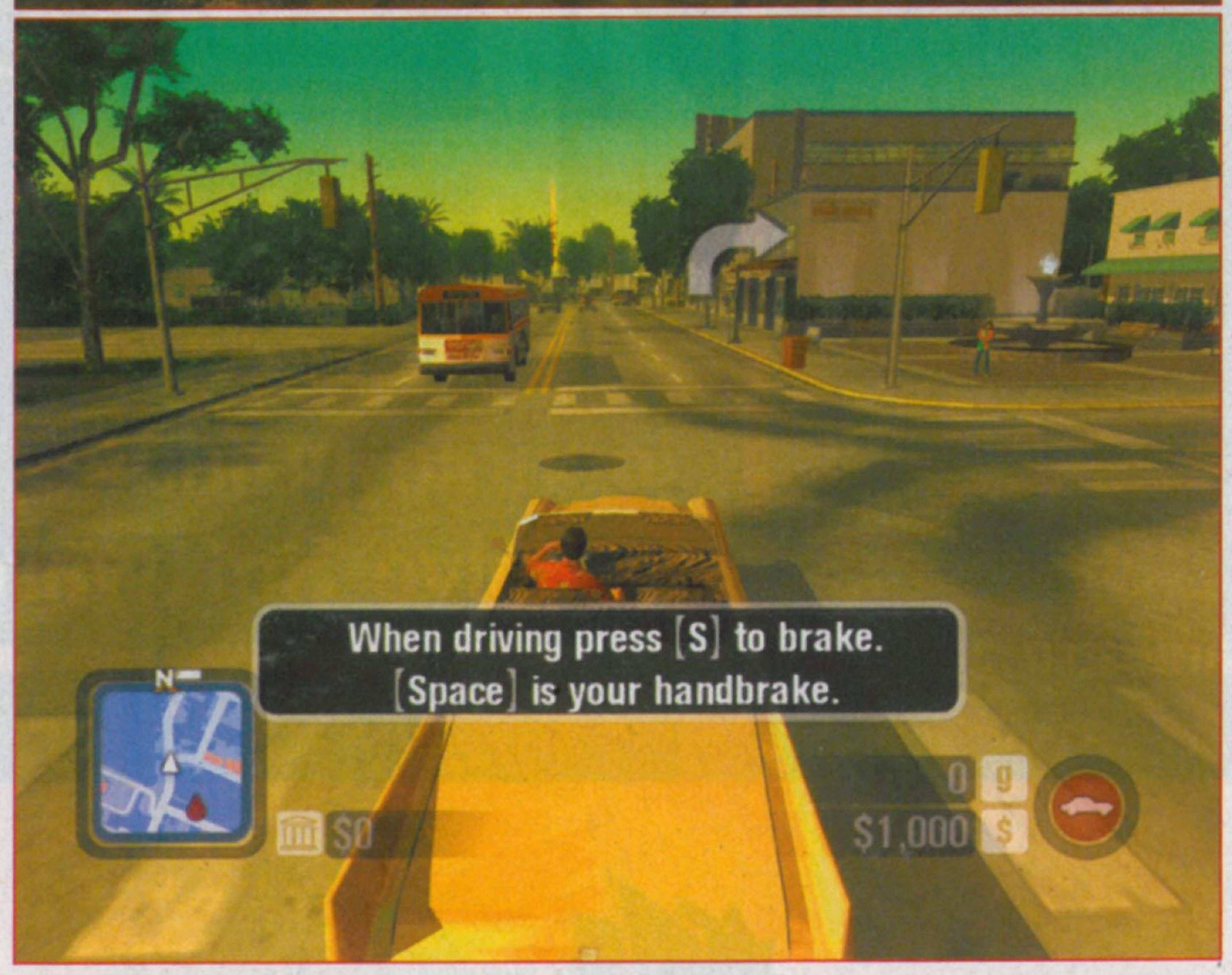
Valve Cyber Cafe
PROGRAM
• Ai un Internet Cafe? Vrei sa folosesti in mod legal jocurile de la Valve Software?
• Vino sa te inscrii in programul oficial Valve Cybercafe.
• Acces la toate jocurile produse de Valve cu numai 4 Euro/luna*.
Jocuri incluse in program
Half-Life 2
Half-Life 2: Deathmatch
Half-Life: Source
Counter-Strike: Source
Counter-Strike
Counter-Strike: CZ
Deathmatch Classic
Day of Defeat: Source
Day of Defeat
Half-Life
Opposing Force
Half-Life Deathmatch
Ricochet
Team Fortress Classic
4 EURO* / LUNA
Pentru toate jocurile produse de Valve Software
Pentru mai multe informatii: sales@computergames.ro
*Pretul nu include TVA.
VALVE
OFFICIAL CYBERCAFE
POWERED BY STEAM
COUNTER-STRIKE SOURCE
THE END OF YOUR SOCIAL LIFE
COMPUTER GAMES



Scarface

Ce poate fi mai fascinant pentru tânăra generaţie decât un joc în care, **cu o mână în buzunarul legii şi cu cealaltă pe trăgaciul unui AK-47, trebuie să-ţi faci un drum printre toţi borfaşii şi mafioţii oraşului şi să devii ăl mai mare, ăl mai tare şi ăl mai periculos ins din Miami?** Totul, evident, într-un stil de Grand Theft Auto?





Omu' cu cicatrice

Filmul din care s-au inspirat producătorii nu ar trebui să fie un secret pentru nimeni. Ştiţi voi, 1983, Al Pacino, Tony Montana, un orăşel depravat în care comercializarea de cocaină făcea bani mai ceva decât înşelarea Fiscului. Sierra, mână în mână cu Radical, au decis că finalul acestui filmuleţ apreciat de toată lumea merită niţel modificat, drept pentru care Tony Montana (şi al său prieten mititel) reuşeşte să scape basma curată din fatidica încleştare de la finalul filmului şi, după trei luni, se reîntoarce, mai nervos ca niciodată, pentru a-şi reconstrui imperiul şi burduşi portofelul. Simpatic, şi nu. Pentru fanii hardcore ai filmului, această rescriere a scenariului poate fi considerată o blasfemie. Punând la socoteală şi că jocul este un multiplatform adus pe PC tocmai de pe meleagurile consolelor (şi beneficiind, în mod aferent, de absolut toate problemele de grafică şi control pe care o portare neinspirat făcută le are), avem un **Scarface** nu neapărat grăbit, ci mai degrabă lăsat de izbelişte. Chiar de cum intri în joc, pofta de gaming ţi se taie cu satârul, printr-un mesaj clasic de consolă, ce te roagă frumos să îţi activezi feedback-ul pad-ului. De fapt, tot jocul duhneşte a consolă. Controlul este de-a dreptul frustrant – am setat senzitivitatea mouse-ului la maximum, dar degeaba, fratele Pacino se mişca pe ecran de parcă ar fi avut un morcov introdus în cele mai intime părţi ale corpului. Sau chiar doi morcovi, depinde de gusturi. Grafica, cu toate detaliile activate pentru a-mi forja niţel sistemul, arată puţintel cam deprimantă. Avem culori, avem lumini, ce-i drept, însă parcă ni se înfăţişează sub forma unui tablou cubist. Personajele sunt pătrăţoase, fizionomiile lor sunt redate grăbit, femeile au nişte proporţii pe care nici cei mai perverşi tineri nu le-ar accepta, iar întreg ambientul pare şters cu cârpa de praf.

Say hello to my little friend

Totul începe cu micul scandal din „căsuţa" lui Montana. Ca prin minune, personajul nostru reuşeşte să scape basma curată şi se se adăposteşte, timp de trei luni, prin ceva catacombele mizere ale oraşului Miami. După aceste trei luni, supărat pe viaţă şi pe toţi cei care l-au dorit mort, Tony se reîntoarce, se lasă de droguri, îşi încarcă armele şi se apucă, practic, să măcelărească tot ce îi apare în

cale, de la bandele insignifiante de pungaşi, până la capii lumii interlope. Scopul tău este acela de controla întreg oraşul. Pentru a ajunge din nou mare şi tare, trebuie să „cucereşti", pe rând, diferite zone, controlate de diferiţi mafioţi. Mai mult decât atât, trebuie să îţi „cumperi" afaceri în diferite părţi ale oraşului, mai ales pentru a le folosi drept cover-up-uri pentru mica ta pasiune de a comercializa prafuri. Fiecare zonă a oraşului pe care ajungi să o controlezi îţi va oferi o gamă complet diferită de preţuri la substanţele interzise, precum şi raporturi unice de cerere şi ofertă, în funcţie de câţi dealeri/ cumpărători se află prin preajmă. De asemenea, trebuie să avem grijă de relaţiile (mai mult sau mai puţin cordiale) pe care le avem cu organu' legii, relaţii ce pot fi urmărite prin intermediul unui Heat System. Cu cât acesta este mai... fierbinte, cu atât cresc şansele ca poliţia să pornească în urmărirea noastră şi, de ce nu, să-şi verse cu nesaţ revolverele în spinarea noastră. În afară de oamenii legii, trebuie să ne ocupăm de băieţii de cartier, pentru care avem un Heat System separat. Practic, totul se reduce la un joc de pac-pac cu turme întregi (şi nu prea strălucite) de borfaşi, precum şi tot soiul de misiuni în care trebuie fie să protejăm un restaurant de atacurile unor bande rivale, fie să avem grijă de o barcă de la bordul unui elicopter, fie să frecăm menta în diverse situaţii caracteristice locului şi timpului în care se desfăşoară acţiunea. Cu cât devenim tot mai cunoscuţi, cu atât câştigăm mai multă reputaţie. Şi bani. Reputaţia este necesară accesării anumitor misiuni, precum şi accesării diverselor zone ale oraşului. Sfinţii şi Dumnezeii acestei reputaţii au încasat până acum trei căruţe de înjurături (cel puţin din partea mea) deoarece, de foarte multe ori, trebuie să ne petrecem ore întregi dichisindu-ne, de exemplu, vila cu tot soiul de lucruri inutile (tablouri, fotolii, covoare persane pe care le cumpărăm cu banii de la buni), pentru a câştiga niscaiva reputaţie şi pentru a da „unlock", de exemplu, unui feature foarte inteligent denumit „pimp my mansion".

Ze end. Finally

Jocul nu este nici pe departe unul prost, mai ales pentru fanii filmului, care vor regăsi în **Scarface** aceeaşi atmosferă (sau, mă rog, aproape aceeaşi atmosferă) pe care au întâlnit-o în film. Vocea lui Tony, chiar dacă nu a fost interpretată de Pacino, a fost atent selectată dintr-un număr mare de sample-uri, iar, în final, chiar marele actor şi-a dat acordul în privinţa alegerii producătorilor. Nu am avut prilejul să încerc variantele aferente ale jocului pe console (iar fratele Ciprian este mult prea tăcut fără bere, pentru a-i smulge câteva cuvinte legate de acest subiect), însă cea pentru PC e problematică rău de tot. Aici, chiar aş fi avut nevoie de mouse-ul Razer pe care l-am testat luna trecută. Pentru viteză.

Timur Lame
paul@pcgames.ro

Punctaj
SCARFACE

PRODUCĂTOR	Radical
PUBLISHER	Vivendi
OFERTANT	Best Computers
PREŢ	119,88 RON
VÂRSTĂ	de la 16 ani



PRO & CONTRA

- + Scarface
- + voice acting-ul personajului principal
- − dialoguri monotone
- − arată niţel cam... bătrân

Grafică	71%
Sunet	73%
Gameplay	75%
Atmosferă	70%

73%

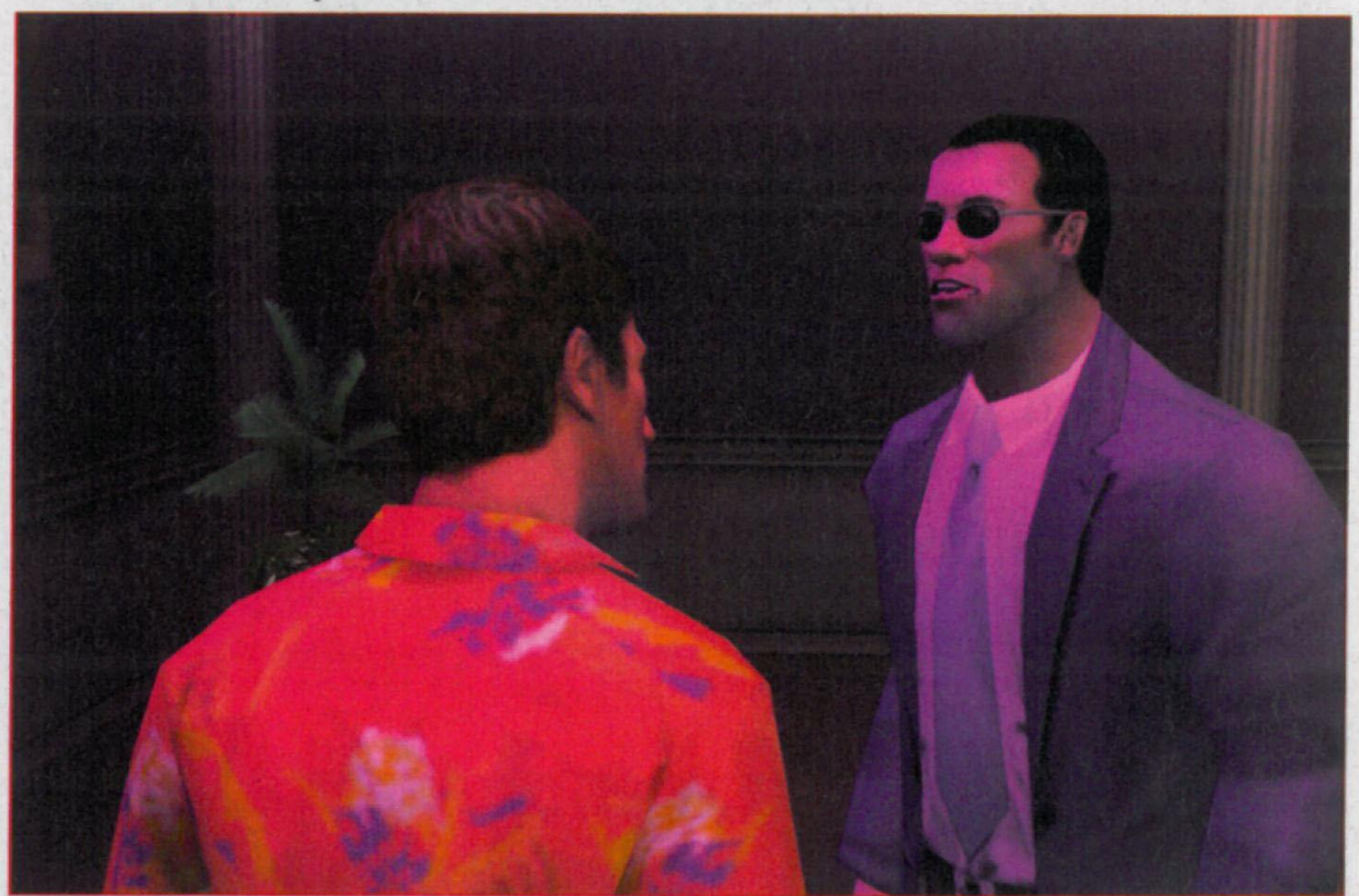
NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,6 GHz	CPU	- 2 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
GTA, THE GODFATHER



MADEMOISELLE, voulez-vous coucher avec moi ce soir?

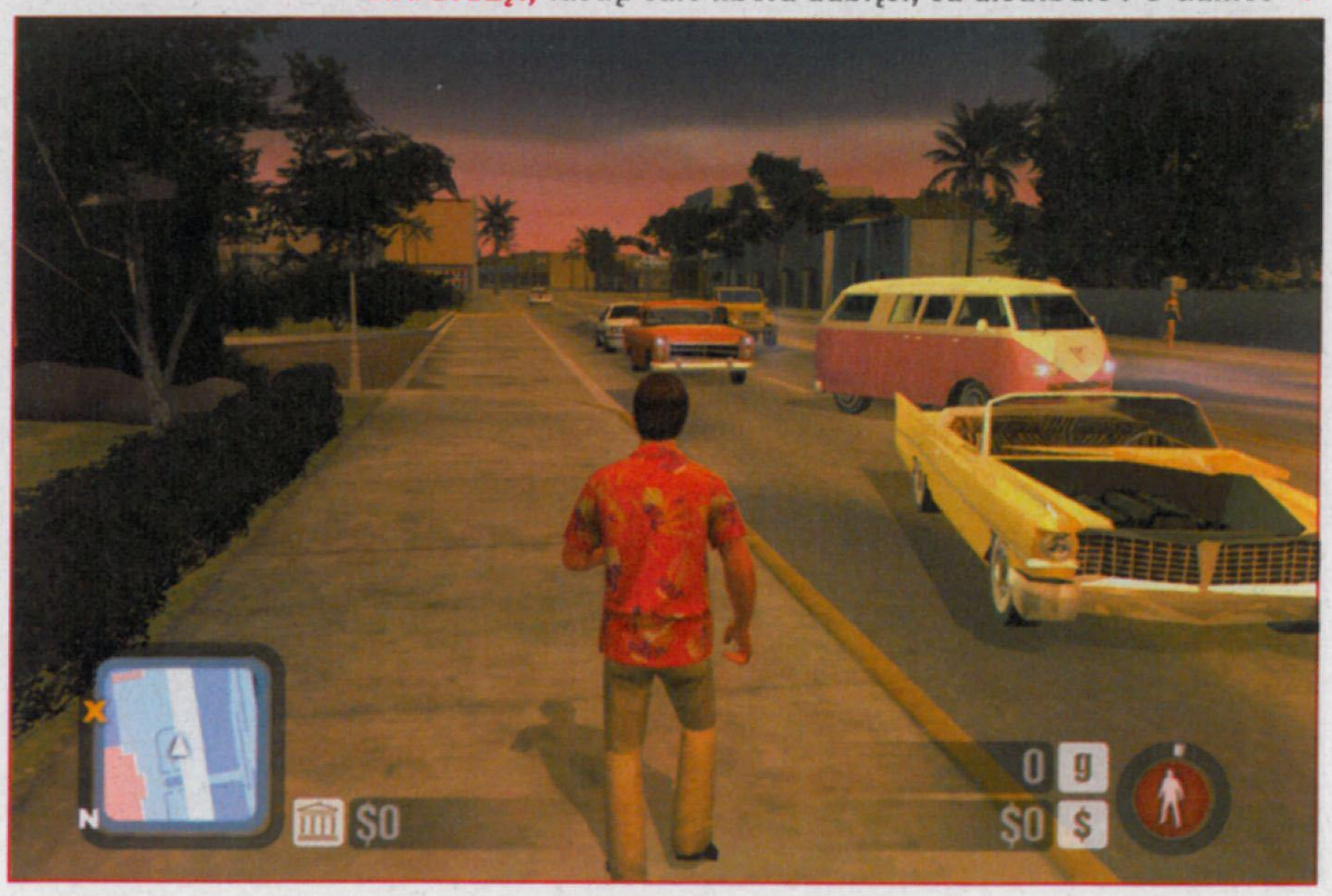
TRAVOLTA? Sorry dude, nu am auzit de numele ăsta!



MĂI BĂIEŢI, lăsaţi cale liberă dubiţei, că distribuie PC Games



AM ZIS BREAK-DANCE, nu break your legs





Just Cause

Rico Rodriguez, super agentul special în combaterea drogurilor şi al tuturor dăunătorilor de pe planetă, acest mariachi (gen Antonio Banderas în Desperados) al lumii virtuale are ca misiune curăţarea la fel de virtualei insule caraibiene San Esperito. **Curăţarea de traficanţii de droguri în frunte cu al lor conducător care este şi preşedintele, bineînţeles corupt, al acestei ţării.**



Situaţia drogo-politică a insulei Sfântul Spirit

Pe această insulă uriaşă şi luxuriantă sunt trei grupuri principale de interese. Preşedintele Salvador Mendoza şi organele de stat ale ţării formează un important grup care mizează pe heroină, cocaină, haşiş şi marijuana pentru a scoate ţara şi femeia din marasmul economic în care se află. Apoi, în munţii insulei colcăie concurenţa, adicătălea compania multinaţională de producere şi export a drogurilor, aşa numiţii Riojas din cartelul concurent. Şi mai sunt luptătorii de gherilă, „armata de eliberare" a San Esperito-ului, revoluţionari tipici continentului sud-american. Acest Antonio Banderas al lumii gaming-ului, în speţă Rico, reprezintă interesele marelui vecin interesat S.U.A. Sprijinul logistic necesar executării misiunilor este asigurat de celula de legătură de pe San Esperito formată din două persoane: un personaj plictisit, alcoolic, profesionist şi nepăsător în îndeplinirea atribuţiilor de serviciu, adică Sheldon, şi una bucăţică dură, dar feminină în toate cele, care a avut de împărţit cel puţin nişte aşternuturi cu agentul nostru Rico, într-un trecut ceţos.

Discreţi ca orice personal profesionist de la logistică, i-au amenajat lui Rico tot felul de case conspirative prin toată imensitatea insulei, unde are toate cele de trebuinţă pentru îndeplinirea misiunilor: arme, health şi autovehicule diverse. Rico trebuie să îl înlăture de la putere pe exoticul şi încrezătorul Mendoza. În acest scop asasinează tot felul de „mâini drepte", personaje cheie în bunul mers al afacerii naţionale de mare succes internaţional.

De asemenea, spionează, aruncă în aer obiective strategice, sprijină atât gherila cât şi concurenţa întru' droguri, adică celălalt cartel.

Un personaj desprins din romane

Insula San Esperito face cât un personaj. Bine populată şi urbanizată, insula are oraşe, aeroporturi, heliporturi, sate, instalaţii industriale, şosele modernizate sau nu, pază de coastă, o economie prosperă, clase sociale etc. Sub aspectul structurii organizatorice, insula stat, San Esperito, parcă ar fi adevărată. Personajele colective, revoluţionarii, cartelul concurent şi aparatul statal sunt bine reprezentante, iar, cu cât joci mai mult, cu atât observi mai bine relaţiile şi modul de interacţiune dintre grupuri. De exemplu, poţi să întâlneşti într-o provincie a insulei revoluţionarii şi băieţii riojas aflaţi de aceiaşi parte a baricadei, în lupta împotriva forţelor guvernamentale, iar în altă provincie a insulei unde forţele guvernamentale au fost înfrânte, revoluţionarii şi băieţii din cartel luptându-se unii cu alţii.

Rico macho man sau cum ne jucăm de-a jucatul

Poate din poveştile mele de până acum v-aţi dat seama că insula e uriaşă, iar libertatea de mişcare a lui Rico e practic nelimitată deoarece poate să acţioneze cum vrea el. Dacă vrea, poate să lupte şi împotriva revoluţionarilor. Aceştia mor sub gloanţele lui, dar caută să mi-l şi omoare, apărându-se. Farmecul jocului este dat şi de paraşuta lui Rico. De fapt, aşa îşi face Rico intrarea pe insulă: paraşutat într-o zi senină direct în mijlocul acţiunii. Această paraşută este specială deoarece Rico o poate folosi absolut oricând în joc, faţă de alte paraşute din realitate pe care nu le poţi folosi prea des. Trebuie doar să prinzi un pic de viteză cu motocicleta, camionul, autoturismul, elicopterul, şalupa sau avionul pe care Rico are posibilitatea să le conducă şi apoi, zbrrrr, omul îşi ia zborul. Da, opţiunea şofatului, de la motocicletă la şalupă şi de la camion la avion, aduce un plus jocului, mai ales că fiecare tip de locomoţie pe care Rico îl utilizează răspunde comenzilor şi reacţionează personalizat. Ce poate fi mai plăcut într-o zi senină decât să goneşti cu o şalupă, urmărit de alte şalupe din cadrul pazei de coastă?! Parcă simţi briza lovindu-ţi pieptul dezgolit şi boarea picăturilor de apă odorizându-ţi trupul, iar bâzâitul elicopterelor urmăritoare nu face decât să îţi întărească credinţa banderasiană în invincibilitatea şi puterea ta, tu, acest Rico Rodriguez!

Scârţie hodoroaga!

Dar după atâta soare şi senin nu se poate să nu apară norii. Sunt probleme de cinetică a personajelor, inclusiv a personajului principal, căci aproape toţi se mişcă puţin forţat. Lipseşte firescul şi mişcarea curgătoare, lină, a personajelor cu care suntem obişnuiţi din jocurile momentului. Misiunile sunt destul de idioate sub aspectul obiectivelor. Ce e drăguţ e că, dacă vrei, poţi să îţi complici puţin sigur misiunile. Excepţii sunt misiunile în care trebuie să ucizi ceva boss-uleţ local, în care de obicei ai un timp dat, adică timpul pe care îl face el de la locaţia A la destinaţia B. În versiunea preview, health-ul părea inepuizabil, iar cu o pereche de pistoale aveai şansa să faci un genocid, fără mari probleme. Nici în versiunea integrală AI-ul adversarilor nu e mai strălucit decât al unei mioare ce paşte pe plaiuri virtuale, dar am observat că, deşi numai pe alocuri, jocul are o dificultate medie. „Cum se poate aşa ceva?", m-am întrebat. Sunt misiuni unde numărul exagerat de mare de adversari, ajunge să îţi termine health-ul destul de rapid. Adică degeaba omori tu 576 de adversari pentru că, instantaneu, mai apar 1576. Adversarii sunt împărţiţi şi ei pe categorii de dificultate la doborât, dar atât de fină este linia de demarcaţie între aceste categorii, încât nici acum nu sunt foarte sigur dacă nu toţi sunt, totuşi, o oaie şi-un pământ în ceea ce priveşte inteligenţa... Dar acestea şi multe aspecte exagerate mă determină să zâmbesc încântat în timpul jocului şi îmi oferă satisfacţia faptului că nu sunt într-un mare simulator al realităţii, adică nu intru în pielea unui adevărat agent DPA, ci simt că mă joc de-a agentul, ceea ce mă bucură. Şi toate acestea pe un backround sonor de chitară şi altă muzică de mariachi superbă.



Betzilla
marius@pcgames.ro

Punctaj
JUST CAUSE



PRODUCĂTOR	Avalanche Studios
PUBLISHER	Eidos Interactive
OFERTANT	-
PREŢ	129,89 RON
VÂRSTĂ	de la 16 ani

PRO & CONTRA

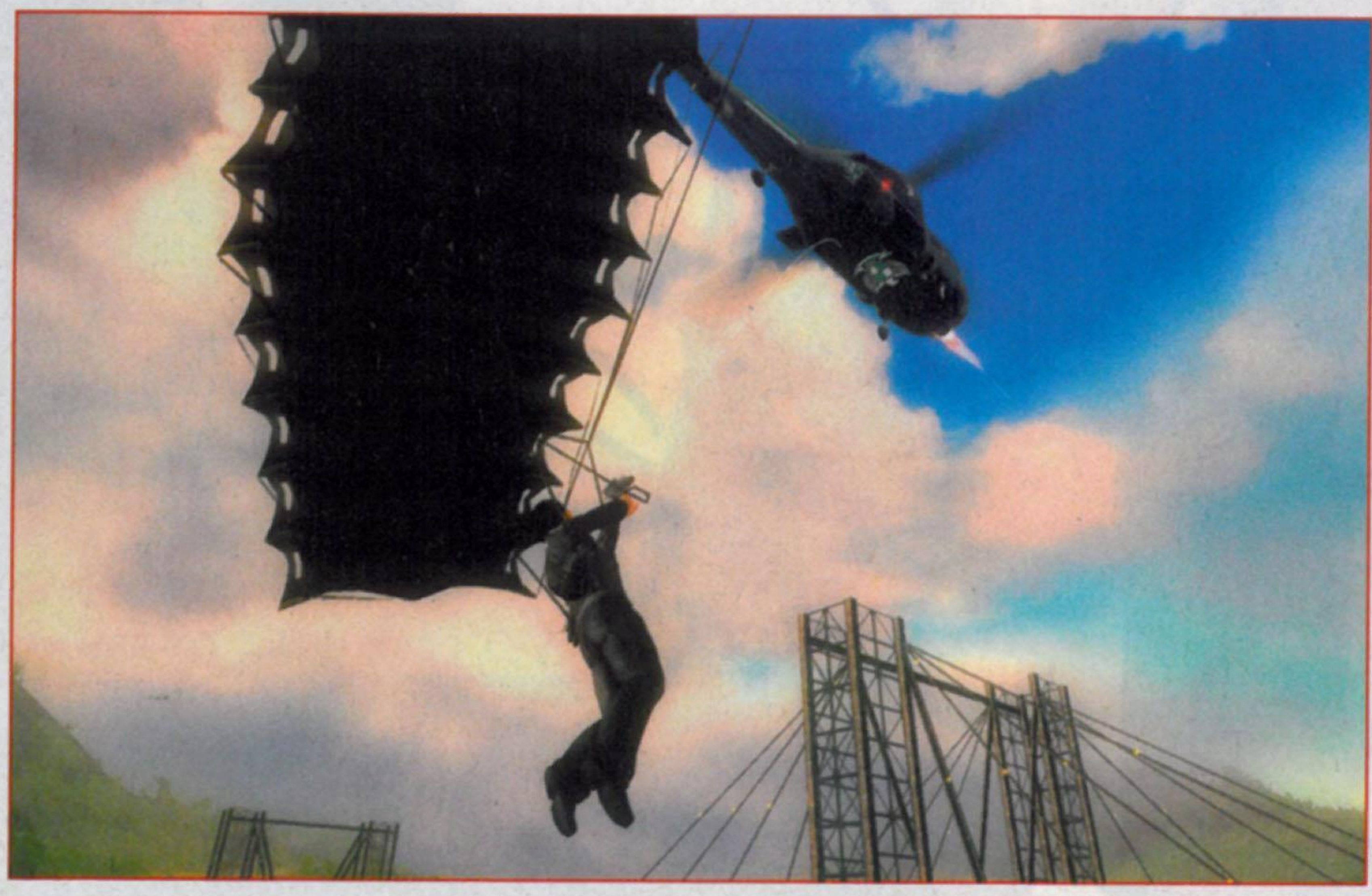
Pro	Contra
+ libertate de mişcare	− engine-ul fizic
+ spaţiu nelimitat	− scenarii seci

Grafică	78%
Sunet	75%
Gameplay	70%
Atmosferă	71%

72%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,4 GHz	CPU	- 2,8 GHz
Video	- 128 MB	Video	- 256 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
HITMAN: BLOOD MONEY, GTA SAN ANDREAS

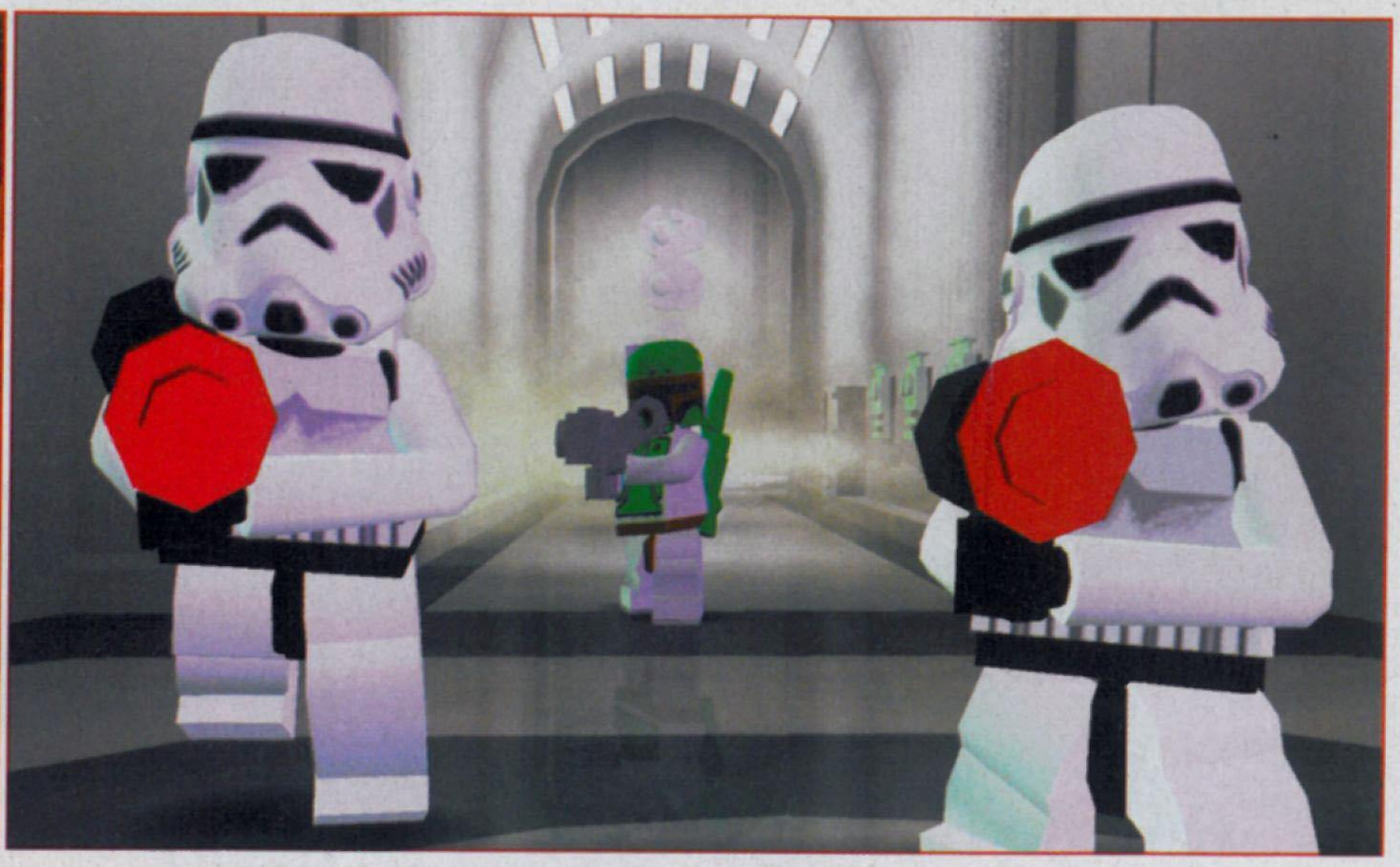




Lego Star Wars II: The Original Trilogy

Cândva, în proximitatea apariţiei lui Revenge of The Sith pe marile ecrane, cei de la **Traveler's Tales lansau pe piaţă un ciudat şi simpatic joc action adventure în care combinau, cu succes, elemente din apreciatul univers Star Wars, cu personaje ansamblate din piese de Lego.** După 18 luni, iată, apare şi un prim sequel. Previzibil.



Nu te Forţa prea tare

Îţi începi peripeţiile prin galaxie în Mos Eisley Cantina, o locaţie ce-ţi serveşte drept "port", de unde accesezi cele trei episoade, precum şi drept magazin, de unde poţi cumpăra tot felul de bunătăţi, cheat-uri, noi personaje jucabile sau un character creation counter. Iniţial, paşii ne vor purta doar prin povestea din A New Hope, însă veţi avea acces la celelalte două capitole de cum aţi dus la bun sfârşit misiunile disponibile. Partea plăcută a jocului este aceea că atinge cam toate secvenţele memorabile din toate cele trei capodopere cinematografice, folosind acelaşi simţ al umorului simpatic cu care ne-am obişnuit din prima parte a seriei ludice. Producătorii s-au gândit, se pare, şi la categoria fanilor hardcore ai universului Star Wars, luând decizia de a respecta întru totul, atât firul epic, cât şi o grămadă de elemente care, la o primă vedere pot părea minore, însă care, cumulate, oferă exact acel feeling plăcut şi nostalgic al fantasticului univers – feeling care face toţi banii.

Lego Star Wars II rămâne, în esenţă, un action adventure. Controlezi un grup de personaje cu care trebuie să duci la bun sfârşit tot soiul de misiuni, piperate cu puzzle-uri uşoare, fără bătăi de cap, cu niscaiva platform jumping şi, bineînţeles, cu multă, foarte multă acţiune. Grupul pe care îl manevrezi creşte şi se micşorează în funcţie de misiuni, putând ajunge de la doi la şapte indivizi şi, chiar dacă nu poţi controla decât un singur caracter în parte, vei putea da foarte simplu switch între aceştia prin intermediul unui buton, pentru a aborda diferitele situaţii care apar pe parcursul jocului. În general, aceste personaje ce se fâţâie prin spatele tău sunt destul de inutile atunci când vine vorba de AI, însă, cum spuneam anterior, jocul oferă o gamă foarte variată de situaţii, ce trebuie tratate diferit, cu o anumită clasă în parte.



Luke, sunt bunicul tău!

Avem aşadar cavalerii Jedi, maeştri neîntrecuţi în mânuirea lightsaber-ului şi a Forţei, clasă excelentă pentru a face faţă unor grupuri mari de inamici simultan, sau pentru a manipula diverse obiecte din environment. Eroii clasici, ca Han Solo sau Leia sunt dotaţi cu blastere, fiind ideali pentru a elimina adversarii de la distanţă şi pentru a evita o confruntare corp la corp, în timp ce cârligele pe care le poartă tot timpul la ei pot fi folosite pentru accesarea unor zone unde alte personaje nu pot ajunge. Droizii, R2D2 şi C3PO pot deschide anumite uşi protejate de sisteme de securitate sau activa anumite echipamente, în timp ce "piticii" Ewoks şi Jawas pot face uz de dimensiunile lor reduse, târânduse în tot soiul de conduce şi accesând, de asemenea, zone inaccesibile celorlalţi. Spre deosebire de jocul original, toate personajele au "suferit" câteva modificări ce le conferă o utilitate sporită, printre care atacuri mélée speciale care, pe lângă că arată excepţional, sunt devastatoare pentru inamici. Dacă mai adăugăm la asta faptul că toate personajele non-mecanice pot colecţiona diverse piese de lego pentru a le asambla în tot soiul de devices (lucru pe care iniţial doar cavalerii Jedi îl puteau face), observăm că toate clasele prezente acum în joc au, mai devreme sau mai târziu, folosul lor.

Jocul pune o emfază ceva mai mare acum pe folosirea vehiculelor. Aproape la fiecare pas ne vom poticni de o grămadă de cart-uri, land speedere sau AT AS-uri, pe care le putem pilota cu spor pe parcursul misiunilor. Pe lângă asta, anumite capitole din **LSW II** sunt dedicate unor secvenţe memorabile din film, cum ar fi distrugerea celor două Death Star-uri, lupte cu forţele imperiale la bordul unui snowspeeder pe planeta Hoth sau curse pline de adrenalină în pădurile de pe Endor, la cârma speeder bike-urilor. Dacă la toate acestea mai adăugăm şi un mod de joc *cooperativ* (care, din păcate, nu se extinde cum am fi dorit noi şi la partea de online), avem de-a face cu un joc amuzant, plăcut, fără ruperi de ritm şi presărat cu niscaiva puzzle-uri pe ici, pe colo, pentru a nu plictisi jucătorul. Una peste alta, dacă vă plac jocurile action adventure, dacă vă place **Star Wars** şi, nu în ultimul rând, dacă aţi ronţăit în copilărie piesele de lego pe care părinţii vi le cumpărau, **Lego Star Wars II** este un joc pe care merită să îl încercaţi.

Timur Lame
paul@pcgames.ro

Punctaj
LEGO STAR WARS II...



PRODUCĂTOR	Traveler' s Tales
PUBLISHER	Lucas Arts
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	cca. 30 USD
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

Pro	Contra
+ abordare simpatică	− AI slab
+ acţiune fluentă, fără ruperi de ritm	− lipsa unui multiplayer online

Grafică	84%
Sunet	81%
Gameplay	81%
Atmosferă	82%
Multiplayer	75%

80%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,1 GHz	CPU	- 2,4 GHz
Video	- 128 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
LEGO STAR WARS, ROBOTS







Seria **Gothic**

Se ştie că noi, europenii, suntem cei mai mari devoratori de RPG clasic, pseudo-medieval. Foarte mult timp însă, nu ne-am remarcat în realizarea lor.

Perioada de secetă a fost întreruptă însă de jocul nemţilor de la Piranha Bytes. **Gothic** a sosit într-un moment cum nu se poate mai oportun, în care piaţa era acaparată de sistemul D&D, mai toate jocurile încercând să-şi adapteze povestea la acest sistem. Nemţii au propus însă un amalgam în care abilităţile deveneau la fel de importante precum atributele, oferind o alternativă fanilor RPG. Apărut iniţial în limba germană, **Gothic** a făcut furori şi a ajuns unul dintre cele mai cunoscute titluri din domeniu. Schimbarea nu a fost pe gustul tuturor. Unii se smiorcăiau de sistemul de luptă complicat, alţii erau nemulţumiţi de lipsa unor indicii clare... iar unora nu le plăcea că nu e D&D.

Muşcături de Piranha

Piranha Bytes a fost fondat în anul 1997 sub numele de Piranha Bytes Software GmbH. În 1999 a devenit subsidiarul lui Phenomedia AG, companie cotată la bursa germană. În 2001 au dat lovitura şi şi-au înscris numele în rândul producătorilor cunoscuţi după apariţia primului **Gothic**. În mai 2002 Phenomedia AG a dat faliment, anumiţi foşti manageri fiind încă cercetaţi pentru evaziune fiscală. În urma acestui scandal, în septembrie 2002, a fost fondată Pluto 13 GmbH de către foştii angajaţi şi managementul original al firmei Piranha Bytes. Numele original s-a păstrat, la rubrica producătorul jocurilor **Gothic** apărând în continuare Piranha Bytes. În prezent, com-





pania are aproximativ 20 angajați, dintre care 19 se ocupă activ de partea de dezvoltare a jocurilor.

Începuturi grandioase

Gothic-ul apărut în 2001 nu s-a desprins doar de sistem devenit etalon al perioadei respective. Producătorii au rupt-o cu tradiția care începea să se impună și au pus în centrul jocului un om simplu. Un anti-erou. Un criminal trimis la pușcărie. Povestea de fundal a fost cât se poate de simplă: pentru crimele comise ai fost trimis pe insula Khorinis și întemnițat în spatele unei bariere magice. Cupola invocată de cei mai puternici magicieni ai lumii îți permitea să intri nevătămat, dar nu-ți mai permitea să mai ieși. Înăuntru te aștepta o societate dură care nu respecta decât forța fizică și unde legea era decisă pe muchia paloșului. Carne proaspătă fiind, de cum ajungi, ești primit de un cor neaoș care scoate untul din tine. Salvat de un binefăcător misterios pornești la explorarea lumii și afli regulile necesare supraviețuirii tale. Nemulțumit de servire începi să cauți o ieșire în cadrul celor trei grupări. În Old Camp găsești doar mineri expirați și baronii minereurilor care s-au îmbogățit pe spatele clasei muncitoare. Regatul avea nevoie de minereul magic care se găsea doar în minele de pe teritoriul închisorii. Astfel baronii primeau femei, arme și tot ce le poftea sufletelul (sau alte părți anatomice) în schimbul minereului prețios. Monopolul lor a fost pus în pericol de celelalte facțiuni: rebelii și cultiștii. I-ai vizitat și pe ei pentru un schimb de experiență. Pe parcursul aventurilor tale ți-ai făcut prieteni, dintre care cel mai important s-a dovedit a fi Xardas, un vrăjitor puternic și morocănos. Cu ajutorul lui ajungi să adormi din nou The Sleeper, o creatură care amenința întreaga lume, și să dărâmi bariera magică.

Cu un sistem de evoluție care renunța la clasele predefinite, **Gothic** a fost ca o briză proaspătă. Nu au fost neglijate nici atributele înnăscute, îmbunătățite prin fiecare level up, dar un mai mare accent s-a pus pe abilități. O noutate a reprezentat-o introducerea learning points, cu ajutorul cărora puteai să-ți îmbunătățești abilitățile de mânuire a armelor și puteai grăbi dezvoltarea atributelor. Rețeta sistemului de luptă este cât se poate de simplă: cu cât foloseai mai mult sabia din dotare, cu atât deveneai mai iscusit în mânuirea ei. Dacă dimpotrivă îți surâdea mai mult ideea de luptă de la distanță, trebuia să folosești cât mai mult arcul. Totul era simplu, mai puțin controlul. Combinația complicată de taste necesare mânuirii armelor te făcea să dai cu spada virtuală de pământ. Eh, te puteai obișnui cu el după o vreme, dar tot îl simțeai ca pe un ghimpe în coastă. În diferitele tabere găseai diferiți antrenori care te ajutau să-ți îmbunătățești diferitele abilități. Quest-urile variate și bogate, alături de lumea care se putea explora aparent liber au creat o atmosferă captivantă întărită de locuitorii mlaștinii care fumau swamp weed. Băieții erau la înălțimea așteptărilor.

Gothic a fost apreciat și datorită libertății pe care nu prea am întâlnit-o în alt joc (la vremea aceea). Povestea și locurile erau foarte diferite față de ce ne ofereau jocurile D&D. Totul era puțin mai sumbru și mai apropiat de realitate, nu semăna cu o lume idilică de vis. În plus, producătorii ne-au lăsat iluzia că putem fi croitorii propriului destin (colecția toamnă-iarnă 2001). Durata de peste 30 de ore a asigurat o distracție considerabilă nu doar cantitativ, dar și calitativ.

O continuare pe măsură

La doi ani după primul episod a sosit și continuarea. **Gothic II** a oferit aceeași distracție și aparenta libertate a gameplay-ului, dar suferea de același control îmbârligat și de dezavantajele unei interfețe neprietenoase și haotice.

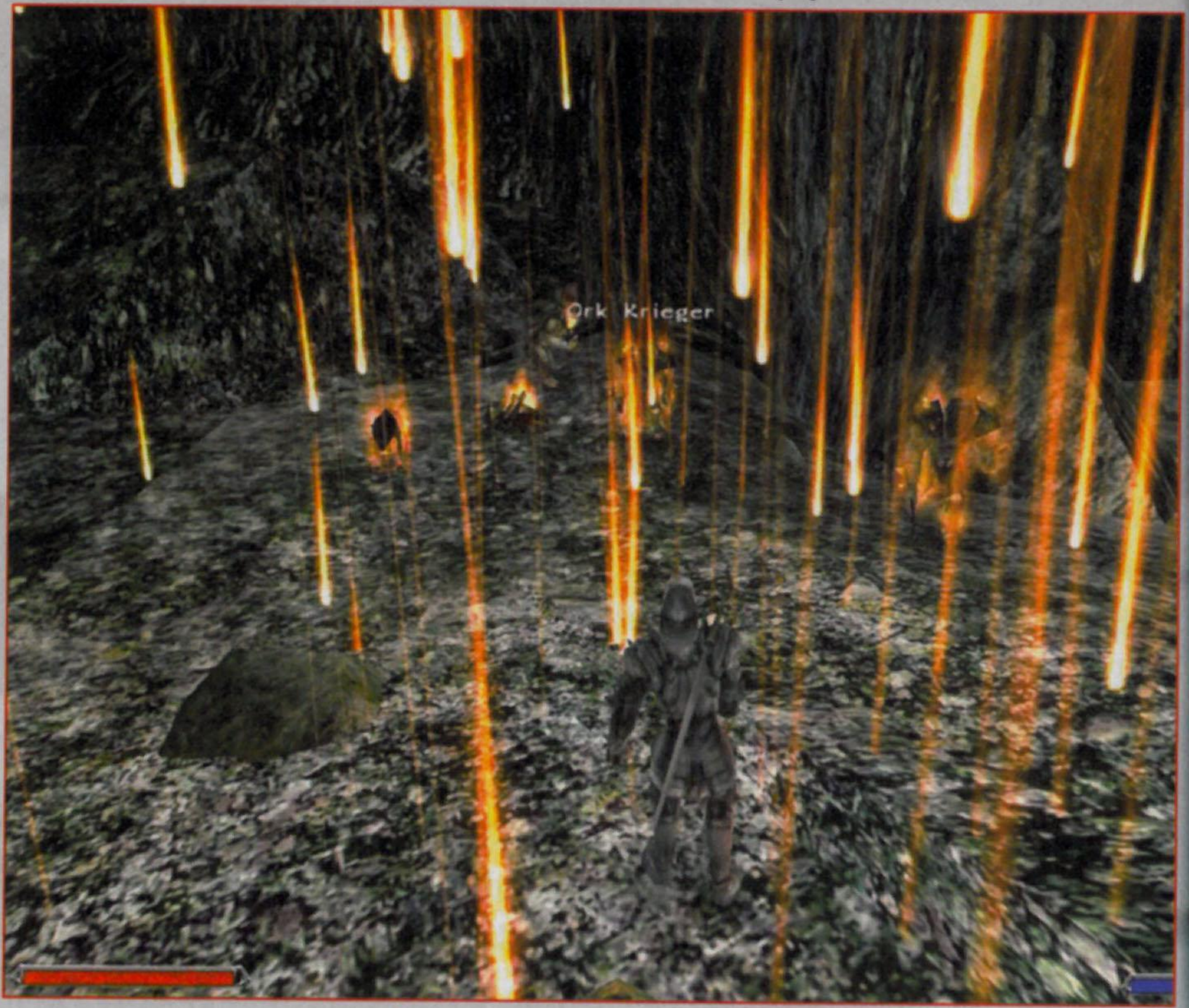
Povestea se continua din punctul terminării primului **Gothic**. Bariera a fost doborâtă, The



NOUL MEU PET-ALIEN Hai să-l dresăm, băieți, să nu mai lase pachețele pe covor



LA MINE ADUNAREA Mai repede soldat, altfel te tund și-ți confisc roba



ȘI FOCUL SE SCOBORÎ DIN CER când Prometeu râgâi de se cutremură lumea



MARINAR MĂ FAC Poate, în cele din urmă, ajung şi eu preşedinte!



DULCE CASĂ Chiar dacă e numai un cort cu acoperişul găurit, tot al meu e!

Sleeper a fost trimis la somnul cel de veci şi calea spre libertate a fost deschisă. Din senin însă te-ai trezit lovit de o amnezie magică în urma căreia ai uitat cum să ţii în mână o sabie sau un arc. Nu mai vorbesc de formulele magice pe care le confundai cu reţetele de nouvelle cuisine. Deşi ai învins un monstru adormit cum nu s-a mai văzut, te-ai trezit din nou ca un newbie proaspăt aterizat dintr-o altă lume. Sub atenta supraveghere a lui Xardas ai apucat-o din nou pe calea învăţării, descoperind pas cu pas cum e să fii erou (sau ticălos). De parcă nu ai fi avut destule griji cu puşcăriaşii evadaţi care terorizau lumea, se pare că ultima răsuflare a lui The Sleeper a trezit la viaţă un rău mult mai mare. Deşi suferi de amnezie şi nu prea mai ştii nici pe unde ţi-ai lăsat pantalonii aduşi de la curăţătorie, tot ţie îţi revine misiunea de salvare a lumii şi cea de duelare cu zmeii. Greuceanu se putea ascunde pe lângă tine... Şi dacă te gândeşti că ţi-ai început cariera ca simplu puşcăriaş... mai bine stăteai în banca ta!

Dar ca să-ţi poţi îndeplini destinul de erou salvator încă o dată trebuia să te pui din nou bine cu băieţii din jur. Şi cum se poate asta cel mai bine? Făcându-le mici mari favoruri. Varietatea acestora compensa pe deplin pierderea tuturor abilităţilor obţinute cu greu. Mulţi au fost încântaţi de libertatea de mişcare a jocului. Acesta într-adevăr funcţiona la nivel de microgameplay, în timp ce la nivel de macrogameplay jocul rămânea destul de linear. Ce înseamnă asta? Unele quest-uri se puteau rezolva în mai multe moduri, oferindu-ţi astfel un sentiment de libertate. Majoritatea



quest-urilor trebuiau însă îndeplinite pentru a avansa în joc, ceea ce reprezenta o îngrădire reală. Fiecare dintre cele trei facţiuni îţi propunea o altă cale spre obţinerea victoriei finale. Exista şi final alternativ, dar după ce te-ai chinuit să îndeplineşti toate rugăminţile aeriene ale vreunei facţiuni, nu-ţi prea mai ardea să reiei jocul prea curând. Interfaţa haotică şi sistemul de luptă complicat îţi diminuau plăcerea considerabil. Producătorii nu au fost atenţi la detalii şi adesea au complicat fără sens lucrurile. Sistemul de luptă a devenit şi mai îmbârligat, fiind nevoie de câteva minute să realizezi cum să tragi cu arcul după iepuri. În funcţie de evoluţia în folosirea armelor one-handed sau two-handed, dobândeai şi mişcări noi, mai eficiente, de ziceai că erai pui de ninja. Aceste mişcări se puteau lega în combouri care necesitau o sincronizare perfectă şi, dacă ratai sau te opreai în mijlocul combinaţiei, arătai cu spada în mâini ca Travolta în mijlocul ringului de dans când şi-a dat seama că l-au părăsit bilele. Atacurile rapide erau mult mai eficiente decât combinaţiile anevoioase.



Din punct de vedere grafic jocul era o minunăţie. Deşi avea o poftă serioasă de hardware, se putea juca decent pe majoritatea sistemelor vremii.

Night of The Raven a produs un mic scandal, foarte mult timp fiind aşteptat în zadar de jucătorii care nu vorbeau limba engleză. Când în sfârşit s-a făcut lumină asupra „nopţii corbului", jucătorii căscau somnoroşi, dezinteresaţi şi visând deja la cea de-a treia parte. Nici versiunea GOLD nu prea a împăcat publicul sătul de atâtea ciori pe gard.

Acum a sosit, în sfârşit, momentul continuării. Să vedem ce ne oferă continentul Myrtana şi care este pericolul de la care trebuie să salvăm lumea (şi) de această dată. Un sfat: nu uitaţi pe unde v-aţi lăsat izmenele!

McJacintosh
jacint@pcgames.ro

Gothic 3 - Optimizare

Gothic 3 trage ponoasele a ceea ce putem considera unul dintre cele mai urâte defecte care roade industria jocurilor video: graba. Iute, iute, terminăm jocul că vine publisheru' și ne dă pinalty dacă nu i-l servim la deadline! Descoperiți în cele ce urmează cum să scăpați de cele mai frecvente buguri și cum să optimizați noul joc al celor de la Pyranha Bytes, pentru a putea explora Regatul Myrthana fără probleme.

Graba cu care **Gothic 3** a fost aruncat pe piață a dus, din păcate, la păstrarea unor erori care amărăsc viața jucătorilor atât în timpul, cât și după instalarea jocului. Deja mulți s-au plâns de sacadări nemotivate sau de ieșirea jocului pe desktop fără motiv. În nesfârșita noastră milostenie ludică, am ajuns la umana concluzie că se impune publicarea unui mini-ghid care să vă ajute să vă configurați jocul astfel încât să vă și puteți bucura de el.

Instalarea și pornirea

Încă din timpul instalării, puteți cădea în capcanele diferitelor erori care pot bloca procesul de setup sau care pot zădărnici pornirea jocul. În cazul în care reușiți să terminați procesul de instalare cu succes, dar **Gothic 3** tot nu dorește să pornească și afișează eroarea "kernel32.dll", nu trebuie să faceți altceva decât să instalați pachetul Redistribute al Visual C++ Studio 2005, pe care îl găsiți pe www.microsoft.com.

În cazul în care ați terminat instalarea și dați cu nasul în puturoasa eroare cu numărul 1723 sau "flags 10", va trebui să instalați pachetul Redistribute al Visual C++ Studio 2005, pe care îl găsiți tot pe www.microsoft.com.

Dacă dispuneți de o placă video nVidia și, în timpul instalării, setup-ul se blochează pentru că nu reușește să găsească driverele compatibile cu hardware-ul în uz, nu trebuie să faceți altceva decât să porniți instalarea manual: deci, măi râtanilor, ia deschideți frumos „My Computer", dați clic dreapta pe icoana drive-ului în care ați introdus DVD-ul **Gothic 3** și selectați în meniu „Explore"; în noua fereastră, deschideți fișierul „Setup.exe".

Dacă în timpul pornirii jocului, vă apare o fereastră care vă afișează eroarea de lipsă a fișierului "d3dx9_29.dll", problema se trage de la DirectX-ul peste a cărui instalare ați trecut ca un uragan. Ca să rezolvați problema, deschideți „Control Panel", selectați Add or remove Programs" și, după ce ați selectat **Gothic 3**, dați un clic inocent pe „Remove"; se va deschide o nouă fereastră, în care alegeți „Repair" și setup-ul vă va ferici cu instalarea fișierelor lipsă.

În cazul în care, pornind jocul, acesta vă cere să introduceți CD/DVD-ul corect, puteți proceda în două moduri inteligente:

Pasul A: instalați fișierul "DrvSetup.exe", prezent pe discul lui **Gothic 3**, în directorul „Support" (normal, dacă utilizați Windows XP 64 Bit Edition, extrageți fișierul "DrvSetup_x64.exe");

Pasul B: dezinstalați toate programele care emulează un drive virtual, cum ar fi, de exemplu, Alcohol 120%, Daemon Tools și alte asemenea unelte pe care le foloseați copios pe când erați săraci lipiți și fără speranță de normalitate (sau legalitate) în UE.

Dacă, în timpul instalării, programul vă anunță că unitatea aleasă nu dispune de spațiu suficient, nu vă faceți griji ca babele aflate în geam la sosirea postașului cu pensia, căci este vorba despre un bug de instalare; mai întâi verificați dacă aveți spațiu suficient pe HDD și, după caz, continuați fără grijă instalarea.

În cazul în care ați instalat patch-ul și jocul, iar în momentul pornirii, vă dă eroarea care se referă la fișierul „game.dll", nu vă rămâne altceva de făcut decât să-l substituiți cu fișierul original: adicătălea, purcedeți și deschideți „My Computer", dați clic dreapta pe icoana drive-ului în care ați introdus **Gothic 3**, selectați „Explore" din meniu, deschideți folderul „**Gothic 3**" și copiați fișierul „game.dll"; acum nu vă mai rămâne altceva de făcut decât să-l copiați în locul în care ați efectuat instalarea.

În cazul în care, după ce ați instalat corect jocul, acesta vă dă crash ca un pensionar incontinent imediat după filmul cu logo-ul nVidia, trebuie să deschideți directorul în care ați instalat **Gothic 3** și, în subdirectorul denumit „Ini", să modificați fișierul care se numește "logo.ini", ștergând toate mesajele care apar acolo; în acest mod, nu veți mai vedea filmele de la începutul jocului, dar măcar **nu** se va mai bloca jocul.

De asemenea, puteți obține o performanță de aproximativ 10% în plus dacă mutați swap file-ul pe o partiție goală, destul de încăpătoare. Astfel jocul va rula mai fluid și se reduc șansele să fiți scoși din **Gothic 3** fără motiv.

AnOObis
cipri@pcgames.ro







LOW, MEDIUM, HIGH Mai sus puteți vedea diferențele dintre cele trei calități



Gothic 3

Ai scăpat din închisoare salvând lumea de un pericol imens... Te aşteptai la o reabilitare şi în loc de asta ai dat de o belea şi mai mare... **După ce ai reuşit, din nou, să devii eroul zilei, ai pornit spre continent sperând să poţi începe o viaţă nouă.** Soarta are însă alte planuri pentru tine.

Fericit că vezi uscatul, te pregăteşti de debarcare alături de cei mai buni camarazi: Gorn, Milten, Lester. Aveţi speranţe mari... Un continent unde nu aveţi niciun trecut şi unde puteţi începe totul de la zero. Nu trece mult timp şi cum simţiţi tărâm solid sub picioare, cum vă doriţi să vă puteţi întoarce. Primul sat vă aşteaptă cu braţele (aproape) deschise. În meniu nu se află însă un ospăţ cu băuturi reci, carne prăjită şi femei dornice de sex, ci orci care abia aşteaptă să vă pună în lanţuri. Fără să staţi pe gânduri vă năpustiţi asupra adversarului şi în scurt timp eliberaţi satul, rămânând în urmă doar hoituri şi arme ciobite. Trăgându-ţi suflul şi adunând valorile lăsate în urmă, primeşti cu plăcere vorbele călduroase ale conducătorului satului: noroc că e prea obosit să te dea afară în şuturi. Iar veştile proaste abia au început să sosească! Nu există întăriri, nava pe care ai sosit fiind furată de piraţi. Astfel nu doar că nu ai oameni care să te ajute, dar şi o mare parte a echipamentului tău e dus. Rămâi doar cu ce aveai la tine şi cu ce ai adunat de la cei căzuţi în confruntare. Afli că prietenul tău, puternicul magician Xardas, s-a aliat cu orcii şi a devenit conducătorul lor. Nu te mai







poţi baza nici măcar pe magie: runele şi-au pierdut puterile, prin urmare atât magicienii, cât şi paladinii au devenit nişte refugiaţi. Atât orcii, cât şi oamenii se agaţă acum de poveştile strămoşilor, căutând artefactele legendare pentru a descoperi secretele magiei antice. Soarta nu te lasă la drum însă, fără să-ţi facă un ultim cadou ironic: afli că regele într-un act disperat s-a apărat de orci baricadându-se sub un nou dom magic. După ce te-ai chinuit să-l răpui pe The Sleeper ca să poţi ieşi de sub o barieră magică, acum va trebui să faci totul ca să poţi reintra sub una. Şi e doar dimineaţa primei zile...

Din acest punct urmează un gameplay deschis, finalul jocului fiind decis de acţiunile tale. Diferitele grupări cu care te poţi alia, îşi au propriile avantaje şi dezavantaje - în funcţie de scopurile urmărite va trebui să închei diferite alianţe. Concurenţa dintre facţiuni e cât se poate de acerbă, astfel trădarea nu va fi privită cu indulgenţă. Decizia finală, care-ţi va creiona destinul, trebuie luată abia spre cea de-a doua treime a jocului. În total, în funcţie de



meticulozitatea cu care te apuci de **Gothic 3**, te aşteaptă 50-55 de ore de joc.

Răsăritul unei noi zile, începutul unei noi aventuri

Slavă Domnului, nu mai eşti un nimeni în drum. Producătorii de la Piranha Bytes s-au ţinut de cuvânt... ţi-au lăsat hainele pe tine şi o sabie la cingătoare. Rămâne însă deranjant că tu, eroul care a învins deja câţiva dintre cei mai fioroşi monştri ai lumii, eşti răpus cu uşurinţă de un bloodfly sau de un mistreţ nervos. E frustrant... mai ales că mistreţului îi este de ajuns să ridice de trei ori râtul la tine, ca să te lase lat. E de înţeles că trebuie să evoluezi din nou pentru a-ţi împlini destinul, dar tot îţi lasă un gust amar faptul că eşti novice (din nou).

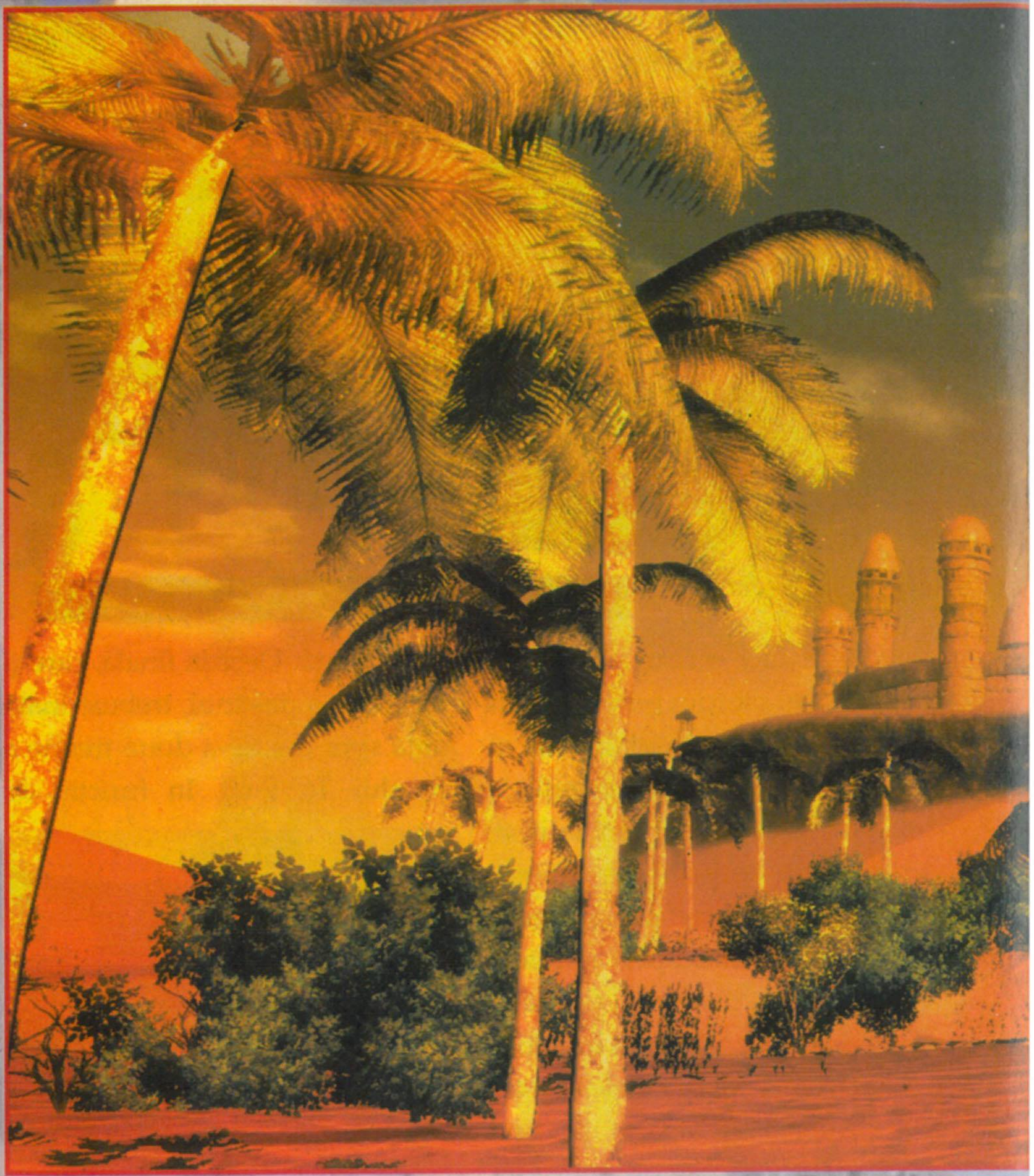
Te resemnezi şi o iei pe calea iniţierii. Prima oprire care te aşteaptă pe cărare te duce la ascunzătoarea rebelilor. Aici poţi să-ţi perfecţionezi cunoştinţele de fierar sau alchimist, respectiv abilităţile de luptător. Noul sistem de evoluţie diferă în mai multe puncte cheie faţă de ce am văzut în episoadele precedente.

Sistemul a rămas liber, fără clase predefinite, dar importanţa antrenorilor a crescut considerabil. Cu fiecare level up dobândeşti şi puncte de învăţare, în afară de îmbunătăţirea atributelor înnăscute. Fiecare abilitate nouă îţi cere îndeplinirea a patru condiţii: un anumit nivel al atributelor sau talentelor, un anumit număr de puncte de învăţare, un antrenor care să te poată învăţa acea abilitate şi destui galbeni în buzunar. Să luăm ca exemplu abilitatea de a folosi scuturile. Degeaba le găseşti şi le aduni încă din primul sat, pentru că nu le poţi folosi până nu atingi o anumită valoare a Strength-ului şi nu înveţi de la antrenorul din caverna în care









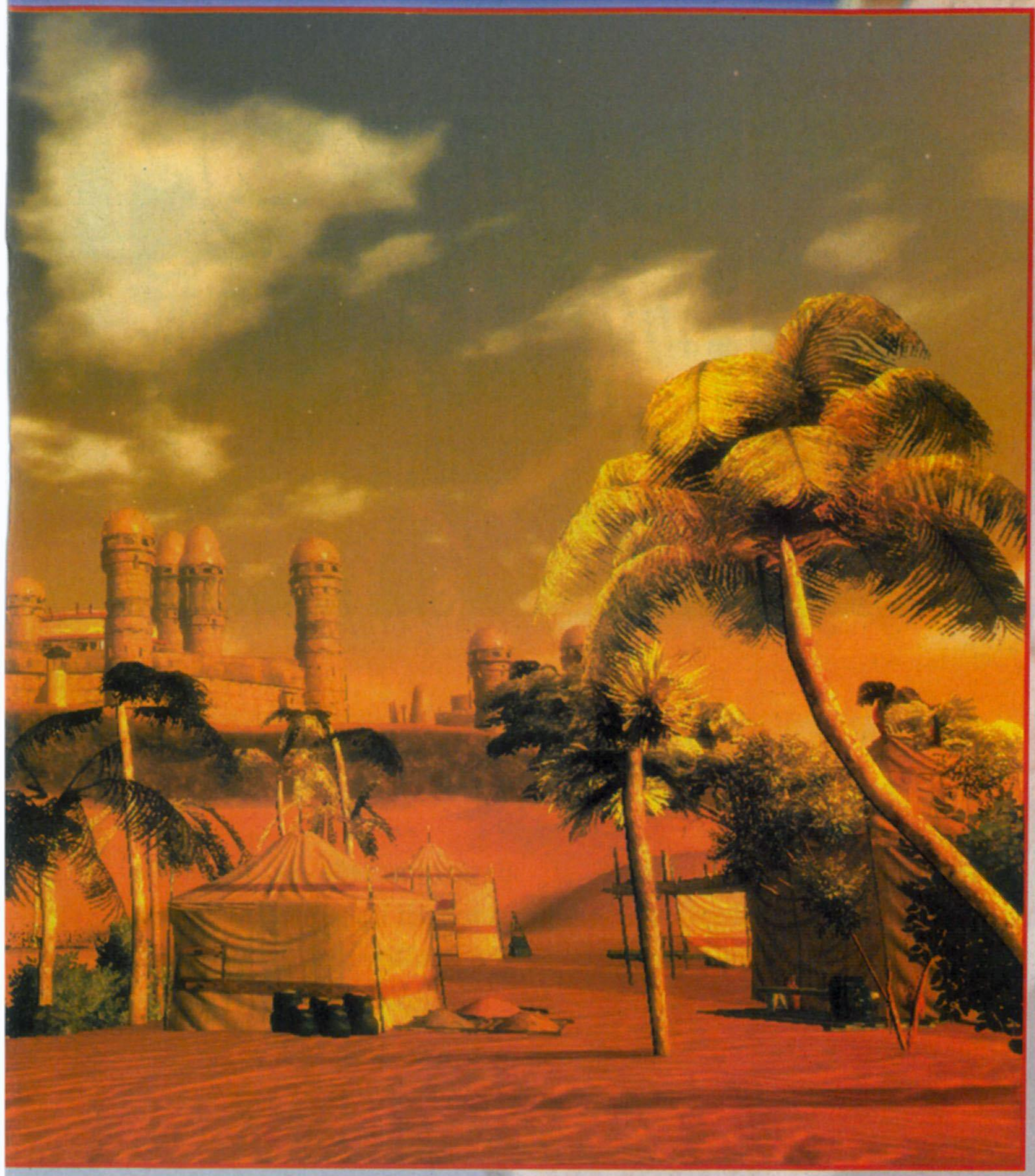
s-au retras rebelii, care te va taxa pentru serviciile lui cu o anumită sumă. Dacă vrei să grăbeşti procesul, poţi să-l plăteşti pe individ să-ţi arate cum să devii mai puternic (puncte în plus la Strength), dar asta te costă alte puncte de învăţare şi alţi bani. Trebuie să alegi cu grijă calea pe care vrei s-o urmezi, deoarece investirea punctelor anapoda poate duce la un personaj care se pricepe la toate, fără să fie bun la nimic. De asemenea, şi învăţarea meseriilor precum alchimia sau fierăria, te costă puncte de învăţare.

Abilităţile din joc au fost împărţite în şapte categorii: fighting (lupta de la apropiere, folosirea diferitelor arme mélée şi a scuturilor), hunting (cunoştinţe legate de vânătoare şi de folosirea arcurilor), magic (abilităţi legate de folosirea magiei antice), smith (cunoştinţe legate de prelucrarea metalului), thief (furişare şi alte lucruri utile unui hoţ), alchemy (secretele fierberii de poţiuni) şi altele (acrobatică şi diferite rezistenţe). Fiecare categorie dispune de un număr diferit de abilităţi pe care, combinându-le, îţi creezi liber personajul.

Nu există limită superioară a evoluţiei şi, spre deosebire de **Oblivion**, monştrii nu vor evolua odată cu tine. Producătorii au recurs la altă soluţie: fiecare oponent are o limită maximă şi minimă. Puterea unui oponent depinde de locul şi momentul în care îl întâlneşti. Asta înseamnă că vor exista oponenţi pe care nu-i vei putea învinge până nu treci mai departe în poveste, iar alţi monştri devin un fleac. AI-ul este destul de agresiv, aşa că aveţi grijă pe unde călcaţi.

Colecţionar sau gunoier?

Ecranul cu arborele de abilităţi a fost grupat laolaltă cu inventarul, cu cartea de formule magice, cu harta şi cu jurnalul de questuri. Diferitele obiecte adunate ajung în inventarul mai mult decât încăpător, împărţit pe diverse categorii. Spre fericirea celor care au fost nemulţumiţi de **Oblivion**, nu există o limită de greutate în cazul obiectelor adunate. Multora le va lipsi însă fe-





reastra în care să poată admira armele şi armurile echipate. Diferitele obiecte sunt echipate direct din inventar, fiind marcate cu o culoare diferită faţă de celelalte. Acestea au fost realizate detaliat şi schimbă aspectul fizic al personajului, dar tot persistă sentimentul de incomplet. O altă dezamăgire va fi păstrarea grupării diferitelor piese de armură în seturi: nu există separat pantaloni sau veste, cizme sau mănuşi. Producătorii au realizat diferite seturi care pot fi echipate, dar care nu pot fi modificate. Aşadar, iată un lucru ce uşurează sarcina începătorilor şi motivează lipsa ferestrei de echipare. În cazul armelor şi celorlalte obiecte s-a păstrat libertatea: jucătorul poate aduna aproape orice din preajmă şi îl poate vinde NPC-urilor. Atenţie însă, NPC-urile au cantităţi de bani limitate şi un număr de obiecte de asemenea limitate. Spre deosebire de **Oblivion** preţurile sunt standard şi de fiecare dată primeşti (sau trebuie să plăteşti) exact contravaloarea obiectului. Poţi să încerci să te târguieşti, dar succesul nu este garantat. Nu strică, nici dacă eşti atent la cei dimprejur când deschizi lăzile. Proprietarii nu se uită la tine cu ochi dulci dacă-ţi însuşeşti bunurile lor.

Cei care aleg calea magiei sunt aşteptaţi de formule magice puternice care-şi trag seva din legendara magie antică. Druizii, vrăjitorii de foc, vrăjitorii de apă şi cei întunecaţi au acces în mod diferit la clasele de magie: dominance, transformation, summoning.

Alături de harta lumii vor apărea şi diferitele reţete. Acestea sunt grupate în funcţie de meseriile din joc (plus gătitul). Distanţele mari dintre oraşe sau tabere ar motiva prezenţa unor cai sau altor animale de transport. Din păcate, poţi să-ţi pui şaua în cui, deoarece vei putea folosi doar rune de transportare.

În jurnalul de quest-uri apar misiunile primite în funcţie de locul din care le-ai agăţat. Nu ţi se dă totul mură în gură, trebuie să te ghidezi după conversaţiile avute cu NPC-urile. În funcţie de acţiunile tale anumite

Care-i mai bun?





	Gothic 2 92% PCG Nr. 36	Gothic 3 87% PCG nr. 73	Oblivion 91% PCG nr. 67
Povestea	Ai scăpat din închisoare şi trebuie să te descurci în lumea dimprejur purtând încă „litera stacojie" a foştilor deţinuţi. Varietatea e mai mult o impresie, existând anumite lucruri obligatorii.	Ajuns pe continent trebuie să te confrunţi cu invazia orcilor. Ai mai multe posibilităţi de alegere, firul epic fiind deschis şi mai bogat decât în episoadele precedente. Finalul este deschis.	Evenimentele se învârt în jurul morţii împăratului şi găsirii moştenitorului. În plus, fiecare facţiune are propria poveste, parcurgerea cărora duce la ocuparea rolului de conducător al ghildei.
Facţiunile	Trei facţiuni (militia, mercenaries, wizards) care se luptă pentru dominaţia politică pe fundalul unui război civil. Alierea cu o facţiune nu afectează relaţia cu celelalte mai deloc.	În afară de rebeli, te mai poţi alia cu orcii. Până spre finalul jocului poţi să faci quest-uri pentru ambele facţiuni, fără consecinţe drastice. Nu există o delimitare morală.	Există patru ghilde mari: mages, fighters, thieves şi Dark Brotherhood. În cea mai mare parte a timpului alierea cu o ghildă nu afecta relaţia cu celelalte.
Inventarul	O listă infinită în care sunt aruncate obiectele fără vreun sistem de organizare. Accesarea inventarului punea arma în teacă sau întrerupea vraja.	Cât se poate de încăpător şi împărţit pe categorii clare. Nu există limită de greutate. Lipseşte foarte mult fereastra în care să vezi obiectele echipate.	Încăpător, dar condiţionat de puterea personajului. Limita era stabilită în funcţie de greutatea obiectelor adunate. Posibilitatea de a achiziţiona case reprezintă un avantaj atractiv.
Harta	Terenul tău de joacă eroică a fost insula Khorinis, care găzduia odinioară cupola magică a închisorii. Hărţile trebuiau cumpărate şi consultate printr-un proces mai anevoios.	Ai reuşit să ajungi pe continentul Myrtana, mult mai vast decât tot ce ai văzut până acum. Harta trebuie cumpărată şi aici. Din cauza distanţelor mari, nişte animale de transport ar fi fost binevenite.	Evenimentele se desfăşoară în Cyrodiil, provincia-capitală a lui Tamriel. Harta era împânzită de nenumărate oraşe, călătoria fiind uşurată atât de rune, cât şi de animalele de transport. De asemenea s-a oferit o gustărică şi din Oblivion.
Evoluţia personajului	Evoluţie liberă pornită de la zero. Direcţia dezvoltării personajului era aleasă de tine prin folosirea cât mai repetată a abilităţilor pe care vroiai să le dezvolţi.	Sistem hibrid care oferă experienţă atât pentru eliminarea monştrilor, cât şi pentru îndeplinirea quest-urilor. Skill-urile pot fi îmbunătăţite prin apelarea la traineri.	Sistem ce se bazează pe antrenarea diferitelor abilităţi. Cu alte cuvinte, cu cât foloseşti mai mult un skill, cu atât mai bun devii în utilizarea lui.



VIAȚĂ DE NOAPTE Scoateți femeile și să înceapă rebeliunea!



SWAMPWEED Dă mai departe trabucul că e de folosință comună

quest-uri pot chiar eșua, modificând câteodată reputația cu anumite facțiuni.

Prea frumos ca să fie adevărat...

Din păcate, acesta este adevărul. Nu prea există greșeli de concept, dar există mai multe greșeli de realizare. Nimeni nu comentează micile bug-uri sau erorile când vine vorba de un joc de o asemenea talie. **Gothic 3** însă suferă de o optimizare foarte proastă, prezentând un engine cu o poftă de nestăvilit. E o altă lume vizuală decât **Oblivion**, dar cu certitudine nu este mai frumoasă și totuși ru-lează mai prost pe aceleași sisteme. Cei care se descurcă cu editarea fișierelor .ini și știu să configureze bine swap-ul nu vor avea probleme (așa mari), ceilalți însă s-ar putea să se trezească cu încetiniri inacceptabile sau chiar cu ieșiri din joc. Pe de altă parte, grafica este impresionantă, existând diferențe considerabile între low, medium și high details. Producătorii și-au imaginat o lume vie, plină de o vegetație luxuriantă și de o faună bogată. Efectele speciale sunt reușite, chiar dacă încetinesc adesea și mai mult jocul. De asemenea, în orașele aglomerate, trebuie să te aștepți la framerate-uri scăzute și pe un calculator high-end.



Din punct de vedere al părții acustice avem aceeași situație cu două tăișuri. Pe de o parte conceptul este impecabil: piesele din coloana sonoră se potrivesc perfect cu atmosfera și se simte că au fost lucrate. Vocile actorilor sunt reușite, se potrivesc cu înfățișarea externă al NPC-urilor și în sfârșit putem auzi și vocea personajului principal în dialoguri. Pe de altă parte realizarea tehnică lasă de dorit, chiar și după instalarea patch-ului. Pe anumite sisteme împărțirea sunetelor și muzicii, pe mai multe canale audio, nu decurge tocmai fără cusur.

Gothic 3 este un joc care oferă un conținut care ar satisface poftele oricărui jucător de RPG. Dar conține bug-uri care sunt în stare să rupă elanul oricărui fan RPG. Producătorii au reușit să combine în mod optim interacțiunea cu NPC-urile, luptele, dezvoltarea personajului și povestea stufoasă. Luptele dificile fac din **Gothic 3** un joc prea frustrant pentru începători. În pofida acestui lucru avem de-a face cu cel mai accesibil și cel mai prost optimizat titlu al seriei.

McJacintosh
jacint@pcgames.ro

Punctaj
GOTHIC 3

PRODUCĂTOR	Piranha Bytes
PUBLISHER	Jowood
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	120 RON
VÂRSTĂ	de la 12 ani



PRO & CONTRA

- + rejucabilitate sporită
- + arbore de abilități bine gândit
- − foarte prost optimizat
- − realizarea tehnică lasă de dorit

Grafică	89%
Sunet	86%
Gameplay	87%
Atmosferă	87%

87%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,8 GHz	CPU	- 3 GHz
Video	- 128 MB	Video	- 256 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 2048 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
GOTHIC 2, TES IV: OBLIVION

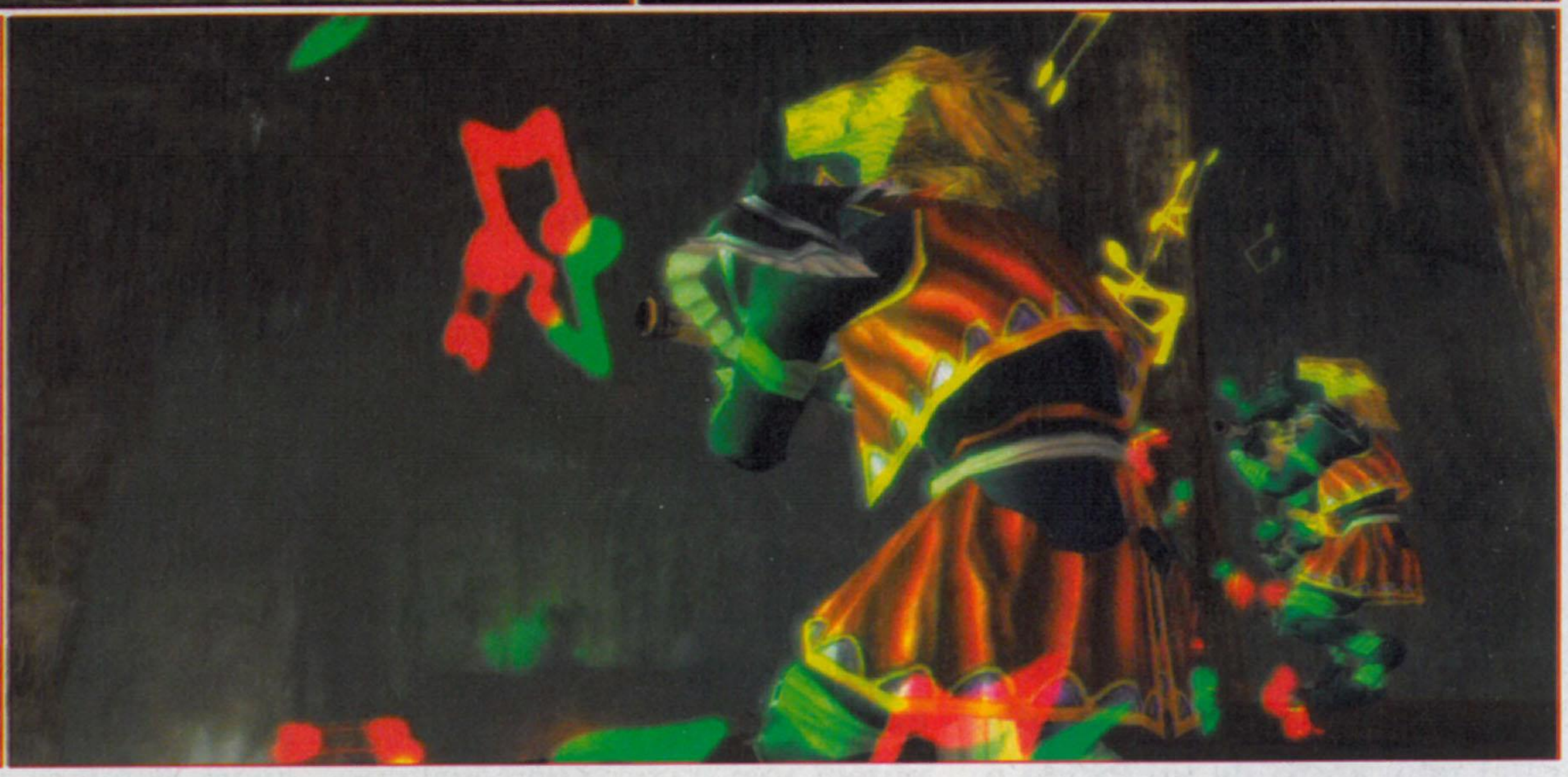












Mage Knight Apocalipse

Vine un moment în viaţa oricărui producător de hack & slash-uri când ideea, mai mult sau mai puţin genială de a crea o clonă de Diablo 2, îi trece ca sfârleaza pe lângă cerebel. **Cu toate bomboanele aferente, clase diverse, skill tree-uri cât mai variate, dungeon-uri ce colcăie până la refuz de monştri... doi-trei boşi, pe ici, pe colo, şi un sistem cât mai fluent de gameplay care să nu îţi sacadeze experienţa ludică.**

Mi-a cumpărat buni o praştie

...Aşa ar trebui să sune, nu? Sper că nu am uitat nimic. Ah, ba da, linearitatea. Un hack & slash care se respectă trebuie să fie linear. La o primă vedere, produsul finit al celor de la NAMCO BANDAI pare să întrunească toate aceste condiţii, unele în mai mare măsură decât altele. Dar să le luăm pe rând. Povestea? Una clasică. Personajul principal (dintr-o clasică suită de cinci caractere, un elf, un dwarf, o amazoană, o dampiriţă opulentă şi un dragonkin cu limba mai crestată decât cea a presei române de scandal) a jurat credinţă unei rase superioare, the Solonavi, fiind trimis să colinde birturile lumii în lung şi în lat pentru a recupera cele 5 Aspecte ale Apocalipsei. Evident, în cel mai gotic stil cu putinţă, nerecuperarea acestora duce, printr-un lanţ cataleptic de evenimente, la trezirea dintr-un lung somn ancestral a unui dragon mare şi rău, al cărui unic scop în viaţă este acela de a vedea lumea făcută cenuşă. Şi cine se poate afla în spatele acestor mârşăvii, decât un vrăjitor sărit niţel de pe fix? Una dintre probleme este aceea că, indiferent cu care personaj decidem să începem jocul, vom ajunge la final să facem parte dintr-un full party, alături de toată gloata zglobie de aventurieri.

Fiind Pitic, păduri cutreieram

Recuperarea acestor aspecte implică un perpetuu şi interminabil măcel. Inamicii variază de la orci, minotauri, goblini, tot soiul de sectari, golemi sau alte didigoaie. Hărţile pe care se desfăşoară majoritatea acţiunii sunt cum nu se poate mai lineare, fără a da bătăi de cap – în stilul clasic, începi într-un colţ al acesteia, scoţi paloşul de paladin, închini un pahar în cinstea cuiva şi cureţi metodic orice urmă de viaţă ce îţi stă în cale. Eventualele puzzle-uri de care te poticneşti sunt foarte lejere (nici nu se prea pot numi puzzle-uri) şi se reduc în general la conceptul de „omoară aici, acolo şi acolo pentru a putea ajunge dincolo". Simplu! Fiecare



Punctaj
MAGE KNIGHT...

PRODUCĂTOR	NAMCO BANDAI
PUBLISHER	NAMCO BANDAI
OFERTANT	-
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani



PRO & CONTRA

- \+ simplist, relaxant
- \+ grafica interesantă
- \- tinde să devină plictisitor
- \- repetitiv, fără un multi-player palpitant

Grafică	*80%*
Sunet	*78%*
Gameplay	*79%*
Atmosferă	*79%*
Multiplayer	*78%*

79%

NECESAR		*RECOMANDAT*	
CPU	- 1,6 GHz	CPU	- 2 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
DIABLO 2, DUNGEON SIEGE

clasă în parte este dotată cu trei skill tree-uri, în care jucătorul poate avansa doar folosind abilitățile aferente fiecărui tree în parte. Să luăm ca exemplu cărnița amazoniană – aceasta posedă trei aspecte (un miros foarte puturos de **WoW** mă încearcă), of the Bear (ce se ocupă în general de luptele mélée, adăugând lovituri puternice, stun-uri și alte alea), of the Jaguar (bazat pe dexteritate) și of the Eagle (asemănător amazoanei din **Diablo 2**, bazat pe luptele la distanță). În funcție de stilul de joc al fiecăruia, personajul se va specializa pe anumite abilități, iar acestea vor crește în putere cu cât sunt mai mult folosite. Un lucru simpatic: nu avem parte de clasicul level-up. Similar cu sistemul de skill-uri, folosirea unor anumitor arme, vrăji, culesul de floricele (căci avem parte și de o asemenea activitate extracuriculară) ne vor îmbunătăți statisticile principale (strength, dexterity, stamina, știți voi).

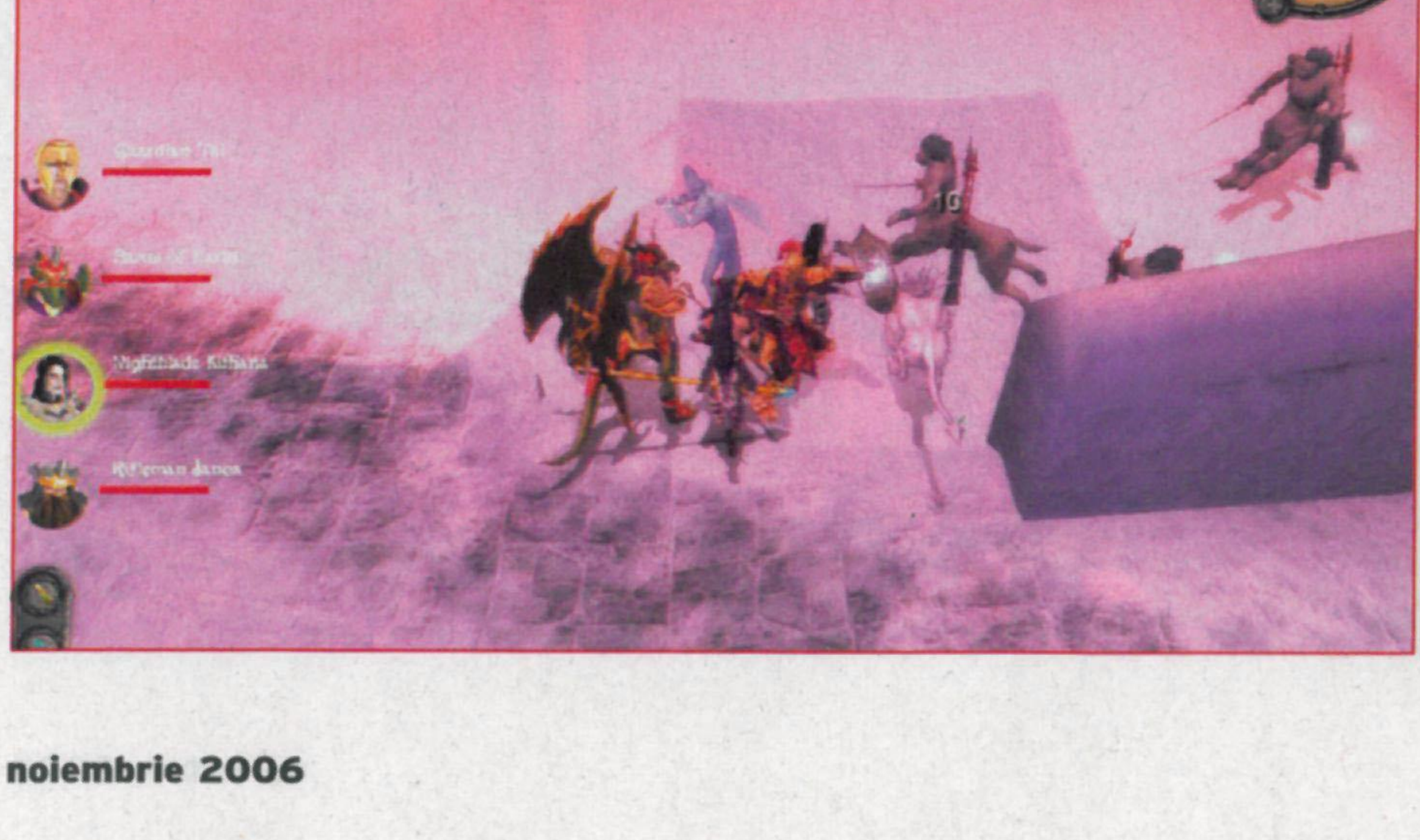
Găuri negre și mătrăgună domestică

O altă șmecherie împrumutată din **Diablo** sunt socket-urile și, implicit, tot felul de pietricele pe care le putem introduce în tot felul de găurele. Nu vă gândiți la prostii! Prin combinarea diferitelor culori ale acestor pietre, vom obține o grămadă de abilități speciale cu care să ne blagoslovim armele sau armurile, pe lângă dotările lor originale. Vă spuneam mai înainte de culesul de păpădii și alte plante medicinale – ei bine, personajul nostru este fericitul posesor al abilității de a crea poțiuni. Fie de mana, fie de viață, fie de rezistență împotriva magiilor, toate acestea pot fi învățate prin intermediul rețetelor (care sunt, după caz, cumpărate de la vendor sau găsite prin peripețiile noastre). Procedeul e simplu, exact ca și în cazul socket-elor, deoarece meniul, stupid de intuitiv, îți alege din inventar plantele pentru fiecare rețetă în parte, îți zice de ce sticle și etichete ai nevoie, procesul de fabricație al bahicelor licori reducându-se, astfel, la un simplu click de mouse.

Colegii noștri de arme se comportă, hai să-i zicem, acceptabil, dar asta numai după un anumit timp. Iar dacă vreunul dintre ei (sau chiar personajul nostru) este tăbăcit de cruda soartă și se prăbușește fără suflu pe câmpul de luptă, avem opțiunea de a-i (ne) resurecta la cel mai apropiat checkpoint. Asta, fără pierdere de durabilitate, fără dureri de cap, mahmureală sau pete de sânge pe cămașă. Întreg sistemul acesta este atât de simplu și de linear, încât jocul poate fi terminat dintr-o suflare. O suflare de vreo 12-13 ore, ce-i drept, însă o suflare simpatică pentru cei sătui de jocurile complicate cu care au avut de-a face în ultimul timp.

Timur Lame
paul@pcgames.ro











Secret Files: Tunguska

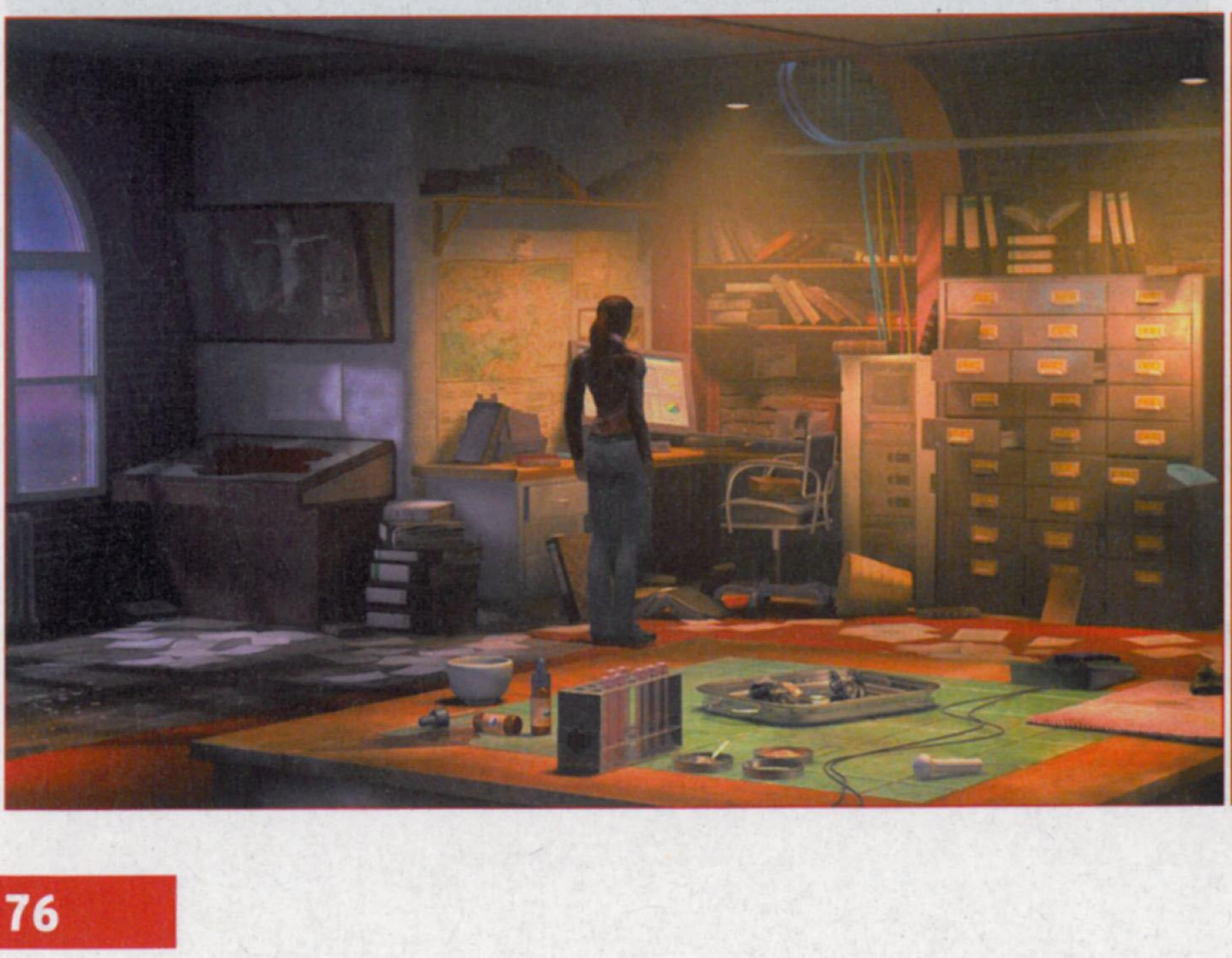
Deşi creatorii lui Broken Sword s-au grăbit să înmormânteze point and click-ul, **alţii încă au încredere în bătrânul sistem caracteristic jocurilor de aventură clasice.** Secret Files: Tunguska este cel mai bun exemplu.

Deep Silver oferă toate elementele la care poate visa un fan al genului adventure: doi eroi tineri (dintre care tânăra este deosebit de atractivă), o cohortă de organizaţii secrete, conspiraţii peste conspiraţii, un mixaj al realului cu supranaturalul şi o sumedenie de locaţii exotice. Situaţia este ceva mai complexă decât suma acestor elemente, astfel încât **Secret Files: Tunguska** devine un joc care merită luat în considerare.

Când urşii dansau pe ritmurile de balalaikă

Punctul de pornire al jocului îl reprezintă un eveniment istoric real şi anume misterioasa explozie din Tunguska, Siberia, produsă în 1908. S-au elaborat mai multe teorii despre ce s-a întâmplat, dar cercetătorii nu au putut da de atunci răspuns întrebării ce a cauzat explozia de mărimea mai multor bombe nucleare? Producătorii germani de la Fusionsphere s-au decis să dea o explicaţie fictivă, construind un întreg joc în jurul ei. Mai bine zis, o serie de jocuri de aventură, al cărei prim episod este **Secret Files: Tunguska**. În centrul întâmplărilor se află un cercetător rus pe nume Vladimir Kalenkov, care dispare în circumstanţe misterioase din muzeul german unde lucra. Fiica lui, Nina, începe o investigaţie pe cont propriu, din moment ce poliţia este incapabilă, ca întotdeauna. De-a lungul aventurilor legătura dintre cele întâmplate la Tunguska şi răpirea tatălui ei devine evidentă, apar însă alte semne de întrebare care aşteaptă un răspuns. Atractiva Nina va fi ajutată de asistentul tatălui ei, tânărul Max Gruber, care se dovedeşte a fi plin de resurse.

Probabil că majoritatea jucătorilor sunt deja arhisătui de nenumăratele clone de April Ryan, Kate Walkers sau Zoë Castillos, prototipurile femeii puternice şi, în acelaşi timp, deosebit de vulnerabile. Vestea bună e că Nina nu seamănă deloc cu domnişoarele amintite. Vestea proastă e că tot ce







putem spune despre ea este că are o pasiune pentru calorifere. Nu doar ea are o personalitate ştearsă şi o voce total nepotrivită, ci şi toate celelalte personaje. Întregul joc pare la un moment dat o colecţie veritabilă de arhetipuri. N-ar fi nimic rău în asta dacă am găsi aici ceva original. Producătorii parcă au vrut să ofere însă de toate pentru toţi. Sunt prezente mai toate elementele narative clasice (de la bătrânul înţelept până la megacompania malefică) şi elementele de gameplay deja încercate (infiltrarea într-o bază militară şi căutarea de uşi secrete într-un vechi castel din Scoţia, fiind doar câteva). Dar totul pare a semăna prea mult a clişeu, **SF: Tunguska** neavând nimic cu adevărat original, nici un element care să te mire. Totul este prea previzibil. Povestea rămâne distractivă şi captivantă şi nu se pierde nici interactivitatea, dar tot există sentimentul că lipseşte ceva.

Fantome dependente de whisky

Şi pe frontul puzzle-urilor, producătorii rămân fideli marilor clasici: preferă cantitatea în locul greutăţii. Cei curioşi să dezlege secretele jocului se vor confrunta cu provocări din abundenţă. Majoritatea puzzle-urilor se bazează pe combinarea corectă a unor obiecte şi folosirea lor în cele mai demente feluri. Dacă nu aţi văzut până acum un telefon mobil lipit de spatele unei mâţe, o să veţi ocazia. Există şi puzzle-uri unde se pune la încercare spiritul de observare şi logica, dar nici acestea nu sunt foarte grele. Multe dintre puzzle-uri par să fi fost incluse doar de dragul meseriei, ele nefiind prea bine integrate în firul epic al jocului. Producătorii s-au folosit de orice ocazie ca să includă un puzzle, câteodată şi cele mai simple lucruri fiind supercomplicate. Producătorii nu au dus însă lipsă de autocritică şi în anumite situaţii personajele recunosc absurditatea situaţiei în care se află.

Interfaţa jocului este deosebit de simplă, neexistând tendinţe inovatoare sau mari schimbări faţă de reţeta deja binecunoscută. Producătorii au optat pentru un stil grafic realist, cu fundaluri deosebit de detaliate şi frumos desenate. Atmosfera peisajelor din **Tunguska** este unică, acolo priceperea designer-ilor devenind evidentă. Totul este plin de culoare şi, chiar dacă majoritatea scenelor sunt statice, nu lipseşte de sentimentul de viaţă din joc. Modelele 3D se încadrează perfect în lumea vizuală, animaţia fiind în marea majoritate a timpului realistă. Un adevărat deliciu sunt scenele intermediare prerandate care fac legătura dintre scene.

Muzica a fost folosită cu zgârcenie de către producători, apărând doar pe ici pe colo. Versiunea în limba engleză suferă însă faţă de celelalte versiuni din cauza jocului prost al actorilor. Vocile nu se potrivesc deloc cu personajele şi nu transmit nici emoţii şi nici sentimente. Totul este fad, iar accentele de rusă, irlandeză sau germană sunt cât se poate de false.

Per ansamblu, **Secret Files: Tunguska** este un joc de aventură plăcut care oferă distracţie şi are o atmosferă captivantă, dar care nu aduce nimic nou şi nu se remarcă faţă de concurenţă. Continuarea în 2008...

McJacintosh
jacint@pcgames.ro

Punctaj
SECRET FILES...



PRODUCĂTOR	Fusionsphere Systems
PUBLISHER	Deep Silver
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

- + grafică viu colorată
- + fir epic distractiv
- − puzzle-uri neintegrate în poveste
- − voice acting catastrofal

Grafică	81%
Sunet	70%
Gameplay	76%
Atmosferă	78%

76%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 500 MHz	CPU	- 800 GHz
Video	- 16 MB	Video	- 32 MB
RAM	- 128 MB	RAM	- 256 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SYBERIA, BROKEN SWORD 2

Un fenomen, trei teorii

Teoria meteoritului

Cea mai populară teorie este cea potrivit căreia un meteorit a cauzat catastrofa de la Tunguska. Majoritatea cercetătorilor au presupus că un corp ceresc a fost prins în câmpul gravitaţional al Pământului, ducând la impactul cu suprafaţa terestră. Majoritatea meteoriţilor ard în atmosferă şi foarte puţini ajung să lase urme pe pământ. Pe 30 iunie 1908, staţia meteorologică din Siberia a înregistrat o undă de şoc. De asemenea, seismografele din toată lumea au înregistrat o undă seismică puternică. Totuşi, nu a fost găsit niciun crater care să semnaleze impactul şi nici bucăţele de meteorit.

Interpretarea geofizică

Mai mulţi oameni de ştiinţă, printre care şi respectatul cercetător german Wolfgang Kundt, au susţinut că cele întâmplate au fost cauzate de erupţia unui vulcan. Mai precis, o explozie de 10 milioane de tone de gaz metan care, ridicându-se, s-au împrăştiat în straturile superioare ale atmosferei, unde s-au aprins formând un uriaş con de foc. Această teorie este susţinută de unii martori care au văzut o sursă de lumină mişcându-se în toate direcţiile şi care au simţit cutremurul. Problema cu această teorie e faptul că lumina produsă de arderea gazelor de oxigenul din atmosferă e ceva mai mare decât flacăra unei lumânări. De asemenea, cantitatea de căldură produsă de acest fenomen este neglijabilă. Nici această teorie nu reuşeşte să explice toate întâmplările.

Ipoteza antimateriei

Cea mai SF teorie a fost elaborată de fizicianul american Lapace care susţine că „meteoritul de la Tunguska" ar fi fost compus din antimaterie. Teoria antimateriei presupune că fiecare particulă elementară are un corespondent de antiparticulă. Astfel, în Univers, există nu doar materie, ci şi antimaterie. Dacă cele două se întâlnesc, se sting reciproc transformându-se în radiaţie. Prin acest proces este eliberată o cantitate imensă de energie care duce la o explozie nucleară. Dacă un anti-meteorit a intrat în atmosfera Pământului, acesta ar fi explodat ca o bombă termonucleară de hidrogen, fără să atingă suprafaţa acestuia. Chiar dacă această teorie acoperă toate evenimentele, din păcate, încă nu s-a găsit dovadă despre existenţa antimateriei.



FIFA 07

După o scurtă vacanţă pe coastele însorite ale unei insule pierdute prin mijlocul oceanului, Ronaldinho şi ai lui se întorc la treabă. Dacă te-ai săturat de 2006 FIFA World Cup cu ale sale meciuri tensionate, e momentul pentru o nouă provocare. **FIFA 07 te readuce în campionatele lumii unde vei avea parte de meciuri interesante, vei fi angrenat în lupta pentru titlu sau te vei bate pentru salvarea de la retrogradare. Totul depinde de tine!**

Ronaldinho, Rooney sau Materazzi se întorc în campionatele interne după ce au concurat cu succes la ocuparea timpului tău liber de-a lungul verii în cunoscutul **2006 FIFA World Cup**. Chiar de la primul fluier al arbitrului vei avea parte de senzaţii tari provocate de lupta pentru un trofeu european, câştigarea unuia intern sau promovarea într-o ligă superioară.

De la agonie la extaz e doar un pas. Depinde doar de tine să îţi antrenezi echipa şi să o motivezi suficient ca să joace. Atmosfera din tribune te va ajuta, cu siguranţă, doar dacă ai rezultate. Altfel, te vei trezi cu oftaturi, strigăte sau manifestări de protest. Conducerea clubului este foarte atentă în relaţia cu suporterii, aşa că te poţi trezi cu contractul desfăcut. De aceea e bine să ai valizele pregătite să faci turul lumii. Reacţia suporterilor este conformă cu realitatea, un triunghi de pase reuşite, un şut spectaculos va smulge aplauze şi ovaţii, golurile vor aduce cu sine cântecele galeriilor. În schimb, fiecare nereuşită e taxată ca atare de către suporteri; vei auzi murmure de insatisfacţie, fluierături şi chiar unele cuvinte ce nu pot fi reproduse în revistă.

Sic transit gloria mundi...

Dacă vrei să respecţi programul real al echipei de suflet, îţi poţi măsura forţele în *EA Sports Intearctive League*, în puternicele campionate ale Angliei, Germaniei, Franţei sau Mexicului. Noul mod online opune clubul tău preferat altor echipe din lume. Când echipa favorită are etapă în campionat, joci şi tu online, când joacă în Cupe, faci şi tu acelaşi lucru. Practic, devii antrenorul din umbră şi îţi pui în practică ideile pe care le consideri cele mai bune... evident, cu mult mai bune decât ale actualului antrenor al echipei favorite. Poţi aduce faimă echipei tale, victoriile tale sunt promovate online, numele tău intră în legendă. Asta, chiar dacă în realitate, echipa ta se luptă pentru supravieţuire, are apa caldă tăiată de la stadion sau angajaţii nu şi-au primit salariul de jumătate de an.

Producătorul a umblat puţin şi la AI, astfel încât cei 11 jucători din teren se comportă ca o echipă de profesionişti, nu ca nişte boi ieşiţi la păscut. Joacă pentru a câştiga meciul şi nu doar să-ţi irosească timpul preţios. Poţi implementa tactici noi şi jucătorii încearcă să înţeleagă ce le pretinzi. Pe nivelul de dificultate Pro, băieţii interpretează fidel partitura impusă de tine. Doar eşti un Mourinho în devenire. Sau nu?

Modificările aduse la *Manager Mode* îţi dau o ajustare a valorii de piaţă a jucătorilor, precum şi a salariilor acestora. Efectul deciziilor tale se vede imediat în evoluţia echipei, iar drumul de la succes la eşec este foarte scurt. Rivalii tăi sunt mult mai agresivi în decizii, doresc să câştige şi reacţionează imediat la orice decizie a ta. Rolul scouţilor creşte, spionii îţi raportează orice mişcare din tabăra adversă. Trăim doar în epoca informaţiilor, şi după cum spune un vechi dicton "Informaţia înseamnă putere". Aşa că trebuie să analizezi foarte multe date înainte de a lua o decizie. Poţi juca meciul în condiţii normale sau poţi urmări fazele minut cu minut din ipostaza unui manager relaxat. În caz că eşti un manager fără stare, plin de energie, poţi da o simulare rapidă a meciului şi obţii rezultatul instantaneu, fără prea multe bătăi de cap, fără prea multe emoţii. Totuşi e de preferat să joci meciul normal, să poţi efectua modificări de tactică în timp real, în funcţie de cum joacă adversarul.

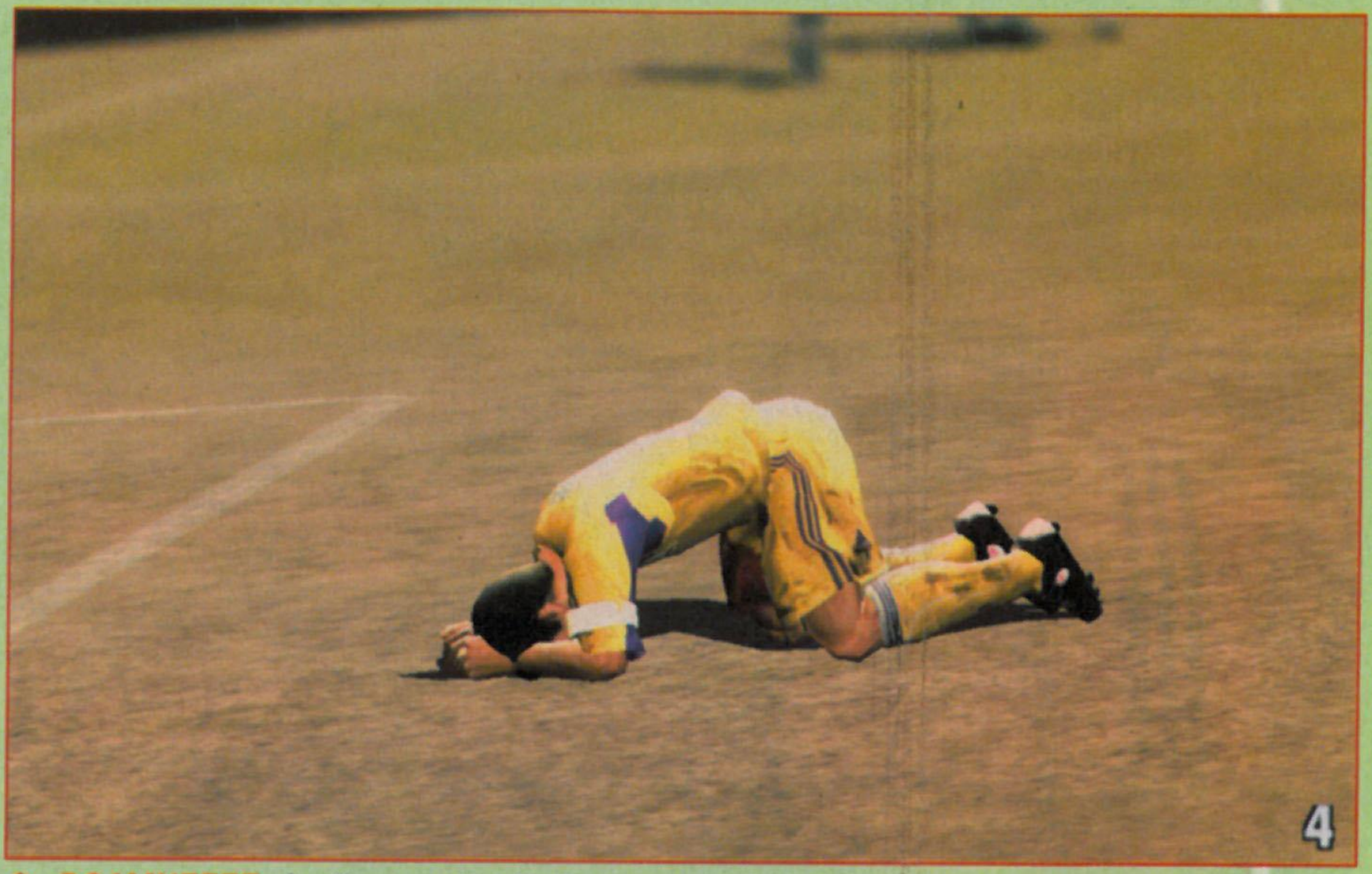
Seria noutăţilor continuă şi la gameplay. Intrările jucătorilor la minge sunt mai realiste, iar tibiile şi peroneele au de suferit în urma intrărilor criminale ale fundaşilor. Coliziunile datorate luptei de la mijlocul terenului sau la fazele fixe îţi dau senzaţia ca joci **NHL** şi nu **FIFA**. Duelurile unu la unu dintre jucători sunt mai realiste, un jucător mai firav va fi pus mereu în dificultate de un fundaş masiv. La fel şi în cazul duelurilor aeriene, un jucător mic, de genul celor preferaţi de Piţurcă, nu are nicio şansă în faţa unui apărător cât un munte, precum sunt cei francezi sau englezi, de exemplu.

...dinho

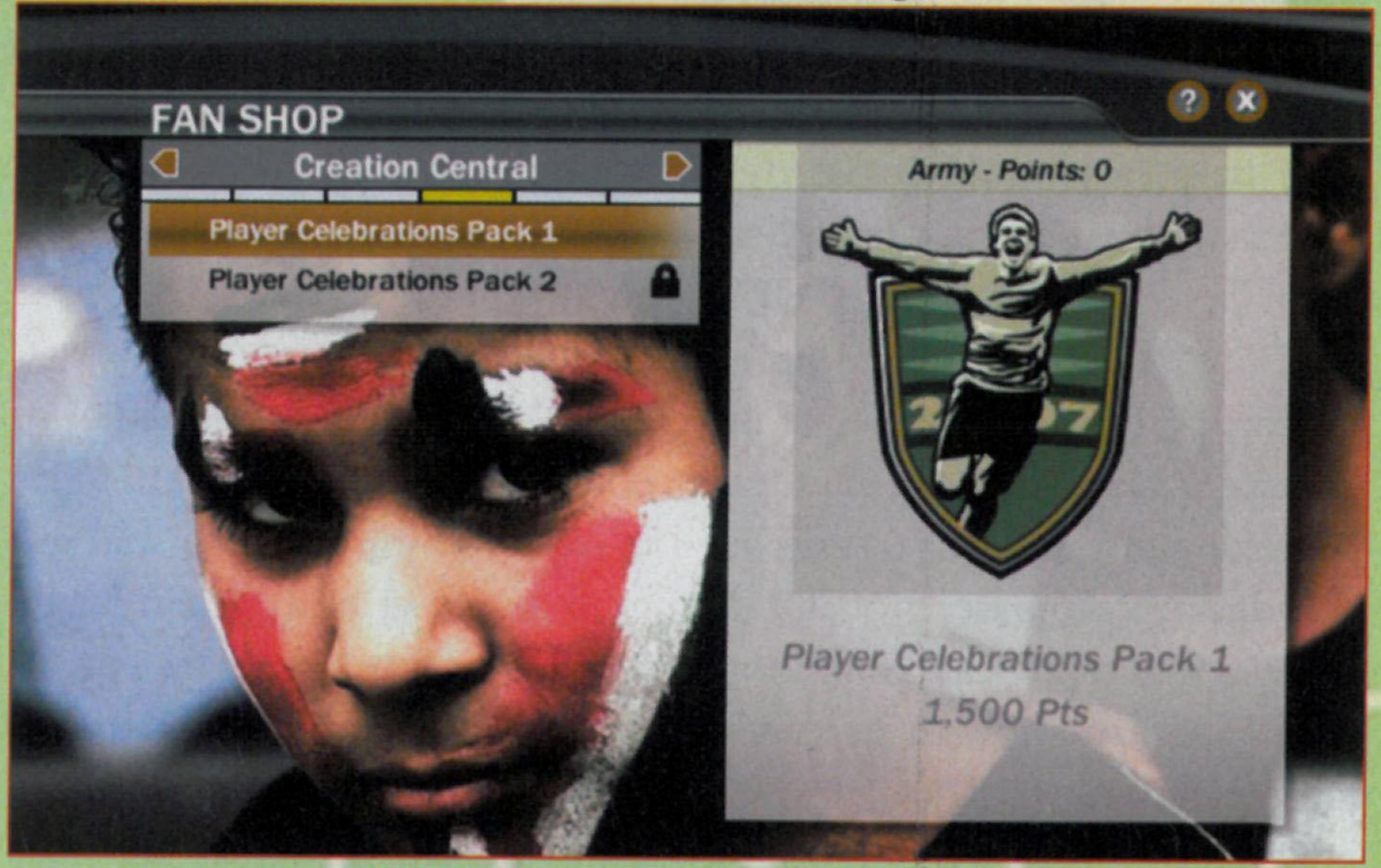
Şutul este acum mult mai precis, deşi în multe cazuri el trece milimetric pe lângă...fanionul de la colţul terenului. Fizica mingii a fost rescrisă pentru a crea o mişcare mai autentică de rotire. Imprevizibilitatea jocului cu mingea dă un surplus de savoare gameplay-ului. Traiectoria mingii este influenţată de efect, forţă, unghi, atributele jucătorului, condiţiile meteo, condiţii de joc, presiunea exercitată de public.

Jucătorii Top Class au mişcările lor favorite, schemele şi fentele, precizia sau forţa şutului respectând valoarea acestora. Poţi da efectul dorit loviturilor libere sau la cornere, poţi înscrie chiar şi de la mijlocul terenului, dacă îl ai sub comandă pe Juninho, de exemplu (jucător ce e în memoria de scurtă durată a fanilor stelişti). Ronaldinho, Robinho sau Ibrahimovici îşi arată clasa şi pe monitor, depinde doar de rapiditatea cu care îţi însuşeşti mişcările lor favorite.

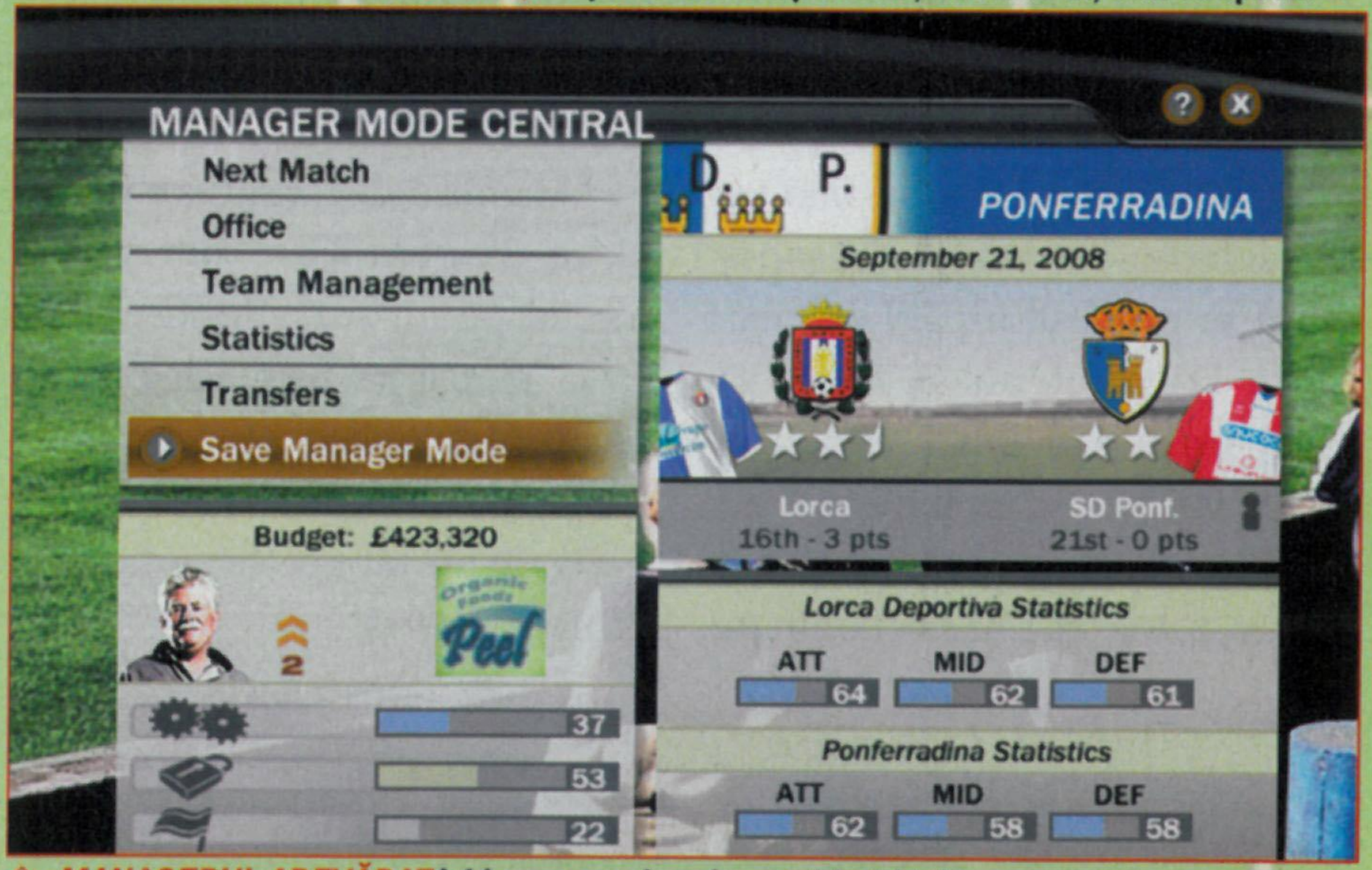
Şi dacă tot veni vorba de şut,



DOAMNEEEE, dacă nu mutau ăştia poarta, să vezi ce gol dădeam...



AI PUNCTE, ai parte de cumpărături, dacă nu ai, stai deoparte



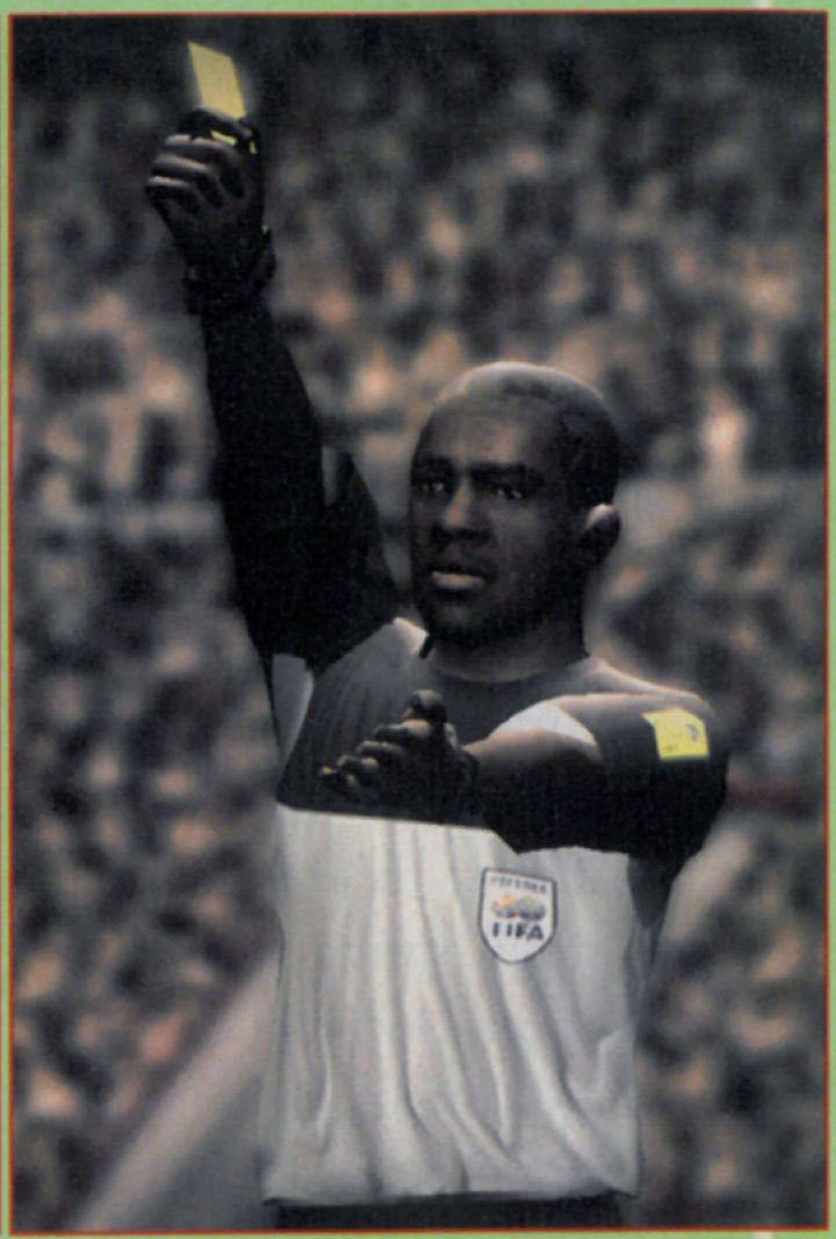
MANAGERUL ADEVĂRAT îşi începe cariera la o echipă fără nume



GAŞKA NEBUNĂ DIN ORADEA câştigă toate turneele la care participă







dacă tragi la poartă, cineva trebuie să apere. Dacă ai norocul să ai un portar bun în echipă, 60% din victorie e asigurată. Noile mişcări pe linia porţii sau ieşirile kamikaze sunt deliciul meciurilor. Portarul a fost dotat cu o serie de parade spectaculoase, probabil că Higuita mai este încă în memoria fanilor pentru show-ul pe care-l făcea pe teren.

Nu de multe ori vei fi nevoit să efectuezi o paradă salvatoare în faţa încercării nereuşite de degajare a unui erbivor de fundaş propriu. Totuşi, când îl ai în faţă pe Ronaldinho, de exemplu, ai şansa unică să primeşti un gol extraordinar. Dacă tot nu ai reuşit să aperi şutul sau lobul măiestru, măcar vei face schimb de tricouri cu el la sfârşitul meciului. Sau îi ceri un autograf. Dar să-l lăsăm pe Ronaldinho, că jumătate de redacţie mi se urcă-n cap doar la auzul numelui său mult prea mediatizat.

EA a lucrat şi la animaţie, se observă o oarecare îmbunătăţire la capitolul grafică, însă mai are mult până să ajungă din urmă **Pro Evolution Soccer** al concurentului japonez de la Konami. Grafica rămâne în continuare punctul slab al **FIFA**, iar dacă priveşti tribunele ai senzaţia că revezi un meci în alb negru pe un televizor Diamant.

Dinamismul condiţiilor meteo îţi va crea surprize. Poţi începe meciul pe un soare torid pentru ca la pauză să beneficiezi de o ploaie torenţială şi să joci polo în loc de fotbal, iar la sfârşit vei avea parte de un vânt ce va ajuta exact echipa adversă.



Şi tu, Mutu?

FIFA 07 aduce cu sine toate noutăţile din domeniul transferurilor de jucători, antrenori, preparatori fizici. Poţi alege din peste 510 echipe reprezentând 27 de ligi naţionale din 20 de ţări ale lumii. Dacă îl vei căuta pe Mutulică al nostru, nu îl vei găsi. Îl vei descoperi la Fiorentina pe Teodor Petrovici, un român de român, care are caracteristicile golgheterului echipei naţionale a României. Circulă mai multe variante pe forumuri, cum că EA nu doreşte să-şi asocieze numele cu un jucător care a fost implicat într-un scandal de dopaj, ori că jucătorul face parte dintr-un sindicat care nu este agreat de cel oficial. Dacă tot veni vorba de vedete implicate în scandaluri, dacă îl vei căuta pe Marco Materazzi, celebra victimă a lui Zinedine Zidane (sau invers?), nu îl vei găsi, ci îl vei descoperi sub numele lui de fată Valerio Bernado. Se pare că EA nu agreează fotbaliştii implicaţi în situaţii mai delicate ce ţin de viaţa extra sportivă, poate că e mai bine aşa.

Jucătorii primesc sau pierd puncte de experienţă, după modelul consacrat de **PES**, în funcţie de evoluţia proprie şi a echipei. Ca manager primeşti puncte pentru îndeplinirea obiectivelor trasate de către Consiliul de Administraţie, puncte cu care poţi cumpăra seturi de echipamente pentru echipă, jucători celebri şi alte bunătăţi.

Punctaj
FIFA 07



PRODUCĂTOR	EA Sports
PUBLISHER	EA Sports
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	119,88 RON
VÂRSTĂ	de la 8 ani

PRO & CONTRA

Pro	Contra
+ gameplay	− dinamică perfectibilă
+ ambianţă sonoră realistă	− grafica nu tocmai strălucită
+ multiplayer atractiv	

Grafică	78%
Sunet	83%
Gameplay	83%
Atmosferă	83%
Multiplayer	83%

82%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,3 GHz	CPU	- 2 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SERIA PRO EVOLUTION SOCCER

Pentru promovare, Electronics Arts va apela la vedete consacrate ale jocului cu balonul rotund. Astfel, pe coverul din America de Nord alături de Ronaldinho vor mai apărea Landon Donovan (LA Galaxy) şi Francisco Fonseca (Mexic), în Anglia va face oficiile de gazdă Wayne Rooney starul lui Manchester United. În Germania starul va fi Lukas Podolski de la Bayern Munchen, în Franţa coperta îl va avea ca invitat de onoare pe Juninho Pernambucano, starul celor de la Lyon, în vreme ce Spania va admira pe David Villa de la Valencia.

Dacă încă nu poate depăşi **Pro Evolution Soccer**, **FIFA 07** se inspiră în câteva părţi din jocul rivalului japonez. Dacă e în bine sau în rău, tu eşti cel care decide!

Armata Ultra
mircea@pcgames.ro


ACESTA ESTE SEZONUL 07
Nu-ți vom spune
că suntem magnifici,
îți vom arăta.
Și azi și mâine, mereu.
Dacă joci rapid, noi vom juca mai
rapid, mai puternic, mai bine.
Vom aduce glorie echipei noastre,
orașul va fi mândru de noi.
Nu e o chestiune de afaceri.
E ceva personal.
FIFA 07
Sezonul începe pe 29/9
FIFA07.ea.com
3+
www.pegi.info
FIFA
Official FIFA Licensed Product
XBOX
XBOX 360
XBOX LIVE
coming soon
PlayStation 2
NINTENDO GAMECUBE
PC DVD ROM
PlayStation Portable
NINTENDO DS
GAME BOY ADVANCE
mobile
© 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS și sigla EA SPORTS sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Electronic Arts Inc. în SUA și/sau alte țări. Toate Drepturile Rezervate. Produs oficial cu licență FIFA. Sigla FIFA © 1977 FIFA™. Produs sub licență de către Electronic Arts Inc. Numele jucătorilor și asemănarea acestora cu persoanele reale utilizate cu licența obținută de la The International Federation of Professional Footballers „(FIFPro)", echipele naționale, cluburile și/sau ligile. Fabricat în UE.
Toate produsele sponsorizate, denumirile companiilor, denumirile mărcilor și siglele sunt proprietatea respectivilor lor deținători. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO ȘI SIGLA NINTENDO GAMECUBE SUNT MĂRCI COMERCIALE ALE NINTENDO. NINTENDO NDS ESTE O MARCĂ COMERCIALĂ A NINTENDO. „PlayStation" și siglele din familia „PS" sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Sony Computer Entertainment Inc. „PSP" este o marcă comercială a Sony Computer Entertainment Inc. Siglele Microsoft, Xbox, Xbox 360 și Xbox Live sunt fie mărci înregistrate, fie mărci comerciale ale Microsoft Corporation în SUA și/sau alte țări. Toate celelalte mărci sunt proprietatea respectivilor lor deținători. EA SPORTS™ este o marcă a Electronic Arts™.
Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL
E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021-408.30.90



NHL 07

Brrrrr, vine frrrrriigul! Din păcate au trecut vremurile când, înarmat cu o bâtă fugăream, o cutie de conserve pe lacul proaspăt îngheţat din satul bunicilor. Azi e mai comod să stai în faţa monitorului şi să joci NHL. **Poate că nu e la fel de sănătos ca o mişcare în aer liber, însă cu siguranţă jocul celor de la EA Sports îţi va asigura porţia zilnică de adrenalină. Are you reeeaaadyyyyyy?**

NHL 07 aduce cu sine o grafică uşor îmbunătăţită şi un control mai realist al jucătorilor. Dacă beneficiezi de un pad performant cu stick-uri, ai parte de toată frumuseţea jocului. La tastatură te simţi precum un şofer de Ferrari care trebuie să respecte viteza legală de 50 km/h. Ai ocazia să experimentezi din plin senzaţiile date de patinajul în viteză la nivelul gheţii, să controlezi mişcarea jucătorilor în cele mai mici aspecte etc. Poţi controla mişcarea picioarelor, a braţelor, astfel că poţi mări viteza de deplasare, dar şi executa mişcări dibace de evitare a jucătorului advers. E simplu, faci o piruetă în jurul propriei axe şi apoi finalizezi din întoarcere. Mobilitatea sporită are ca efect înscrierea de goluri, iar fundaşii adverşi simt că au în faţă un balerin al gheţii sau, după caz, un marfar care dărâmă tot. Din păcate, arbitrii sunt cam severi, aşa că, dacă nu reuşeşti să îţi păstrezi calmul, vei sta o tură în boxă. Totuşi, hocheiul nu este un sport de domnişoare, prin urmare, din când în când îţi recomand să lipeşti de mantinelă câte un adversar, ca să ştie cine-i şefu'! După ce cunoşti atributele specifice posturilor, vei marca de la distanţă dacă eşti Sniper, vei fi stavilă de netrecut ca Dangler sau îţi vei utiliza viteza şi forţa pentru a marca pe post de Power Forward. Cele şase noi tipuri de jucător îţi creează impresia de aglomeraţie. Terenul este prea mic pentru







UNDE-S DOI PUTEREA CREŞTE şi atacul mi-l domoleşte



ZBAAAANNGGG!! Gogule, te-am avertizat de atâtea ori să o laşi pe sor`mea în pace!



mamuţii cu care ai de-a face.

Dinastya Campionilor

Meciurile de hochei nu se joacă doar pe gheaţă. Noul *Dinasty Mode* îţi pune la încercare capacităţile de manager. Cupa Stanley este visul oricărui manager, jucător sau fan, însă, ca să ajungi să ridici cupa deasupra capului, trebuie să patinezi din greu sau să îţi rupi câteva perechi de unghii pe tastatură. Trebuie doar să-ţi foloseşti materia cenuşie pentru a face ordine la echipă: să insufli energie veteranilor gheţii, să struneşti tinerele speranţe să devină vedetele de mâine sau să menţii balanţa în privinţa salariilor jucătorilor. Dacă reuşeşti să păstrezi salariile în limita plafonului stabilit de Ligă, cu siguranţă patronul tău va fi foarte mulţumit. Pentru fiecare decizie bună vei fi răsplătit cu puncte cu care vei putea cumpăra upgrade-uri pentru echipă.

NHL 07 aduce cu sine includerea Ligii de Elită din Cehia. Se face clar diferenţierea între **NHL** şi ligile europene, prin introducerea în *Dinasty Mode* a Ligii Europene de Elită, pentru a se evita discuţiile de genul care a fost primul: pucul sau crosa? Din păcate pentru Europa, cei de pe continentul nord-american nu sunt prea interesaţi de ligile europene, deşi majoritatea jucătorilor de elită de pe Bătrânul Continent evoluează cu succes pe gheaţa americană.

Confruntările din **NHL** sunt palpitante, însă şi cele internaţionale sunt interesante. *World Tournament* îţi oferă participarea la un turneu cu maxim 8 echipe, din care nu pot lipsi Canada, SUA, Finlanda, Cehia sau Suedia.

Shootează cu sete

Partea cea mai palpitantă a jocului o constituie *Shoot out*-urile. Poţi ajunge înger sau demon în câteva secunde. Eşti pus în pielea unui pistolar din Vest ce îşi înfruntă adversarul într-un duel unu la unu. Stai faţă în faţă cu portarul, trebuie să-l priveşti în ochi, să îi ghiceşti punctul slab, să iei pucul la patină şi să înscrii. Pare simplu, însă când vei avea în faţă un "tanc petrolier" băgat în poartă, vei descoperi că nu prea ai unde băga pucul. Va fi nevoie de nişte figuri de dans ca să-l ademeneşti afară. Descoperi că becul roşu s-a aprins semnalizând vizual reuşita. În caz contrar eşti luat în colimator de fanii iritaţi de nereuşită. Se premiază doar eroii! Dacă nu eşti atent la setări, te poţi trezi cu un jucător cu un cap de dimensiuni mutante, scăpat parcă de la Cernobyl. Probabil, ca să evite clişeele legate de genul "înalt ca bradu', prost ca gardu'", cei de la EA Sports cred că dacă ai capul mare, ai şi creierul mare.

Modul *Free-4-All* se joacă similar cu *Shoot out*, însă poţi provoca la luptă online pentru supremaţie încă 3 prieteni. E un mod plăcut de a exersa mişcarea pe gheaţă, fentele şi şutul.

Comentariul e parcă acelaşi, cu mici modificări, şi se concentrează asupra rivalităţilor existente între marile echipe. Acesta variază în funcţie de evoluţia echipelor, fiind punctate mai ales intrările dure ale fundaşilor sau paradele portarilor. Coloana sonoră este antrenantă, îţi dă adrenalina necesară.

Cu toate noutăţile aduse de **NHL 07**, am senzaţia de déjà-vu, căci de la **NHL 2005** încoace parcă nu s-au schimbat prea multe. Dacă nu aş şti că e varianta **2007**, aş putea crede că am de a face cu un patch, nu cu un joc nou. **NHL** rămâne un simulator bun de hochei, antrenant, însă nu deosebit.

Armata Ultra
mircea@pcgames.ro

Punctaj
NHL 07

PRODUCĂTOR	EA Sports
PUBLISHER	EA
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	cca. 130 RON
VÂRSTĂ	de la 16 ani



PRO & CONTRA

PRO	CONTRA
animaţia	noutăţi puţine
dinamică reuşită	comentariu plictisitor
	meniu învechit

Grafică	75%
Sunet	74%
Gameplay	75%
Atmosferă	74%
Multiplayer	75%

75%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1 GHz	CPU	- 1,7 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SERIA NHL











Flight Simulator X

Încă de la primul **Flight Simulator** apărut pe Commodore 64, seria de simulatoare de zbor realizată de Microsoft a ajuns o adevărată legendă. Nu au fost niciodată prea multe titluri care să prezinte avioane comerciale, dar în ultima vreme fanii simulatoarelor de acest gen au fost supuşi chinurilor înfometării. A venit însă momentul să ştergem praful de pe joystick-uri şi să cucerim din nou albastrul infinit al cerului.

Hangarul din **Flight Simulator X** este unul dintre cele mai largi întâlnite până acum. Vei putea pilota peste 20 de tipuri de avioane începând de la clasicul Cessna C172, continuând cu Piper J-3 Cub sau Learjet 45 şi terminând cu gigantul Boeing 747-400. De asemenea, producătorii au inclus şi hidroavioane şi elicoptere. Fiecare dintre aceste modele este disponibil în mai multe variante, diferenţele fiind însă mai mult cosmetice, decât tehnice. În funcţie de varianta aleasă poţi să ai un bord clasic, cu instrumente rotunde, aşa cum vezi de obicei în documentare, sau te poţi pierde într-o junglă de instrumente digitale moderne. Designerii au ţinut pasul cu evoluţia tehnologică şi au inclus în acest episod mai toate inovaţiile tehnice disponibile la ora actuală.

După alegerea avionului urmează planificarea rutei, lucru deosebit de uşor de făcut, aeroporturile putând fi căutate atât după locaţie, cât şi după codul lor specific. După ceva timp (nu chiar ore îndelungate, dar oricum un timp lung), reuşeşti să porneşti motoarele şi să decolezi. Indiferent de PC-ul pe care este rulat, noul **Flight Simulator** se încarcă foarte greu şi este un gurmand fenomenal. Cerinţele mari sunt răsplătite cu o grafică uimitoare şi deosebit de realistă. În sfârşit, peisajele nu mai sunt statice, ci pline de viaţă. Pe aeroporturi, de exemplu, mişună neîncetat transportoare de bagaje şi camioane cu cisterne. Pe autostrăzi se poate observa traficul, iar pe ferme sau prin luminişurile pădurilor apar animale care-şi văd de viaţa lor. Acest nivel al detaliilor are un preţ deosebit de ridicat. În afară de îmbunătăţirile grafice vizibile, s-au mai schimbat câteva elemente de gameplay, noul episod apropiindu-se mai mult de ideea de joc PC. Printre aceste noi elemente se numără cele peste 50 de misiuni şi evenimentele speciale. Câştigarea evenimentelor sponsorizate de Red Bull aduce cu sine şi distincţii care apar în jurnalul de bord. De asemenea, pentru prima dată în istoria seriei este posibilă pilotarea avioanelor împreună cu prietenii. Modul de joc online este simpatic şi probabil va atrage multă lume, dar va necesita puţină acomodare (este o noutate absolută să zbori online cu prietenii şi să nu trebuiască să dobori nici un adversar).

Flight Simulator X este cel mai bun simulator comercial care există pe piaţă. În pofida noilor elemente însă, nu este un joc care să fie savurat de mulţi din cauza naturii sale hardcore.

McJacintosh

jacint@pcgames.ro

Punctaj
FLIGHT SIMULATOR X



PRODUCĂTOR	Aces Studio
PUBLISHER	Microsoft
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	fără limită de vârstă

PRO & CONTRA

- + peisaje dinamice
- + realizare impecabilă
- − cerinţe imense
- − inaccesibil majorităţii

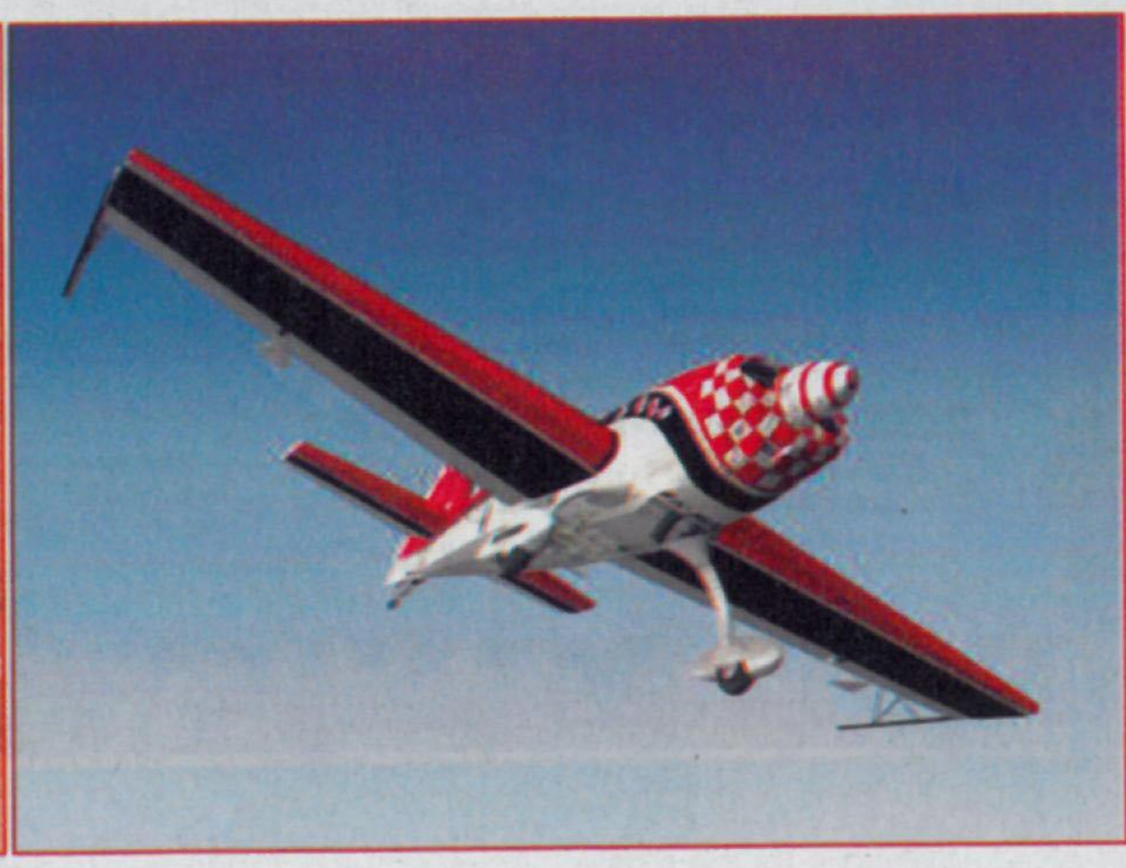
Grafică	90%
Sunet	76%
Gameplay	84%
Atmosferă	86%
Multiplayer	70%

81%


	NECESAR	RECOMANDAT
CPU	1 GHz	3 GHz
Video	32 MB	256 MB
RAM	512 MB	2048 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
FLIGHT UNLIMITED II









GTR 2
FIA GT Racing Game







Noul simulator vedetă îţi propune o tură de autocunoaştere şi introspecţie...

E momentul să afli dacă şi în tine zace ascuns un Schumacher sau un McRae. Echipamentul de protecţie şi volanul sunt obligatorii!

Al doilea simulator din numărul ăsta... Probabil că fanii acestui gen rânjesc deja cu dantura de 11 carate la vedere. Coborând de la manşa avioanelor, e timpul să-ţi schimbi casca şi hainele şi să te pregăteşti pentru un nou tur de forţă, de data aceasta pe cele mai celebre porţiuni de asfalt ale lumii. S-a vorbit deja destul despre influenţa jocurilor de curse asupra PC-ului şi rarefierea simulatoarelor (mai ceva ca stratul de ozon!). Mai bine spunem că **GTR 2** reprezintă continuarea lui **GTR FIA Racing** apărut în 2005, fiind un joc care apelează la cei sătui de carbonizări şi la cei care plâng după jocuri gen **NFS: Porsche**.

Boboci la lina de start

Din punct de vedere al conţinutului, **GTR 2** nu diferă foarte mult de precursorul său. La baza jocului stă campionatul GT – compus din curse celebre la care participă modelele celor mai cunoscute uzine de maşini precum Ferrari, Porsche, TVR sau Saleen.

Producătorii au vrut să fie realişti şi exacţi în tot ceea ce au întreprins, astfel fiecare pistă va corespunde cu modelul din realitate. În plus, producătorii au reuşit să rafineze şi mai mult modelul de şofat care a surprins atât de bine încă din primul episod senzaţia pilotării de bolizi ultra-tunaţi. Cea mai mare îmbunătăţire faţă de episodul precedent este însă uşurarea procesului de învăţare şi stăpânire a mecanismelor de joc.

Un lucru absolut pozitiv este introducerea unei şcoli de şofat. Acest tutorial detaliat începe de la baze – primele momente petrecute în maşină – şi ajunge până la faza de competiţie cu nişte piloţi conduşi de un AI pretenţios. Şi când vorbesc de baze mă refer la accelerare, frânare, procedee de abordare a curbelor, depăşiri şi multe altele. Fiecare categorie a tutorialului este compusă dintr-un text care explică detaliat conceptul din spatele manevrei, respectiv partea practică a acestuia. Există diferite provocări care trebuie îndeplinite ca să treci la capitolul următor. Pentru a diminua sentimentul de frustrare, este indicat să încerci de mai multe ori diferitele provocări înainte de a trece la cea oficială, împotriva unei maşini „fantomă". De asemenea, poţi viziona şi manevrele oponentului, ca să „prinzi" tehnica de condus a acestuia. După îndeplinirea provocărilor ţi se va deschide calea spre anumite campionate, gradate în funcţie de nivelul de dificultate. Primele dintre acestea sunt chiar uşoare şi reprezintă o introducere excelentă în lumea curselor **GTR**. Cei care vor acţiune rapidă, trec prin bazele şcolii de şofat şi pot parti-





FIŢI-AR FRÂNELE, SĂ-ŢI FIE Că numai nu mă laşi să te depăşesc!



ALINIEREA Un moment în care nivelul adrenalinei atinge cote ridicate

cipa automat la primele campionate. Cei care urmăresc perfecţiunea pot să-şi măsoare puterile în toate cele 142 provocări oferite de **GTR 2**, învăţând totodată tehnici avansate de şofat. În plus, parcurgerea diferitelor provocări ajută şi la cunoaşterea pistelor – un element fundamental al jocului.

Apa adâncă

Odată cu terminarea tutorialului şi creşterea încrederii în sine, te aşteaptă mai multe moduri de joc care îţi vor distruge iluziile de mare pilot şi te vor coborî pe pământ. De exemplu, open practice şi time trial sunt două moduri de joc care ajută la reducerea timpilor necesari parcurgerii unei ture. Pentru a înlesni şi mai mult acomodarea, producătorii au introdus şi diferite traiectorii colorate care indică traseul ideal. Spre deosebire de **Forza Motorsport** de unde a fost împrumutată ideea, traiectoriile **GTR 2** nu sunt chiar aşa de dinamice. De multe ori se va întâmpla ca, abătându-te de la dungile colorate, să poţi obţine un mic avantaj. La fel de bună este şi ideea indicatorului de curbe care dă sugestii şi despre treapta de viteză cu care ar trebui „atacată" o curbă. De multe ori e mai bine să asculţi de instincte şi nu de indicaţiile de pe ecran.

Cele trei moduri principale sunt însă *race weekend*, *championship* şi *24-hour race*. Weekend-ul de curse reprezintă un singur eveniment, compus din multiple ture de antrenament şi de calificare, urmate de cursa în sine. Modul de *campionat* include sezoanele oficiale FIA GT din 2003 şi 2004, respectiv campionatele specializate obţinute în urma îndeplinirii provocărilor. Noutate în **GTR 2** este modul de curse de *24 de ore* pe piste ca Spa-Franchorchamps, Monza sau Zuhai. Se poate reduce durata acestor curse la două trei ore reale, păstrându-se însă alternanţa zi/noapte.

Aceste moduri pot fi parcurse pe trei niveluri de dificultate: novice, semi-pro şi simulation. Aşa cum ne-am aşteptat, diferenţa de control dintre novice şi simulare este dramatică. Pe cel mai mic grad sunt activate variate opţiuni ajutătoare, nivelul mediu renunţând la majoritatea acestora şi păstrând controlul tracţiunii şi sistemul ABS; cel mai înalt grad te forţează să te confrunţi cu asfaltul putând să te bazezi doar pe abilităţile tale.

Pirelli sau pi'buni?

Şi aici, în ultimul mod simţi cu adevărat sentimentul caracteristic **GTR 2**. La fel ca în cazul precursorului, cu opţiunile ajutătoare oprite, se obţine una dintre cele



mai antrenante experienţe de şofat virtual. Sentimentul este sporit dacă parcurgi tură după tură folosind perspectiva cockpit. Producătorii au modelat deosebit de impresionant şi autentic fiecare interior. Maşina ta reacţionează şi la cele mai mici gropi, şofatul necesitând atenţie şi concentrare maximă. Chiar dacă joci cu un joystick sau volan, în fiecare moment vei dansa pe muchie de cuţit. Va trebui să încerci să scoţi fiecare grăunte de viteză din bolidul tău, luptând nu doar cu adversarii, dar şi cu pneurile care se degradează treptat. O mică greşeală şi aterizezi în afara pistei – ocazie pentru a admira detaliatul model de avarii al jocului. Nici cei mai masochişti nu ar trebui să se apuce de joc cu tastatura: fără un volan sau joystick bun, jocul este imposibil de controlat.

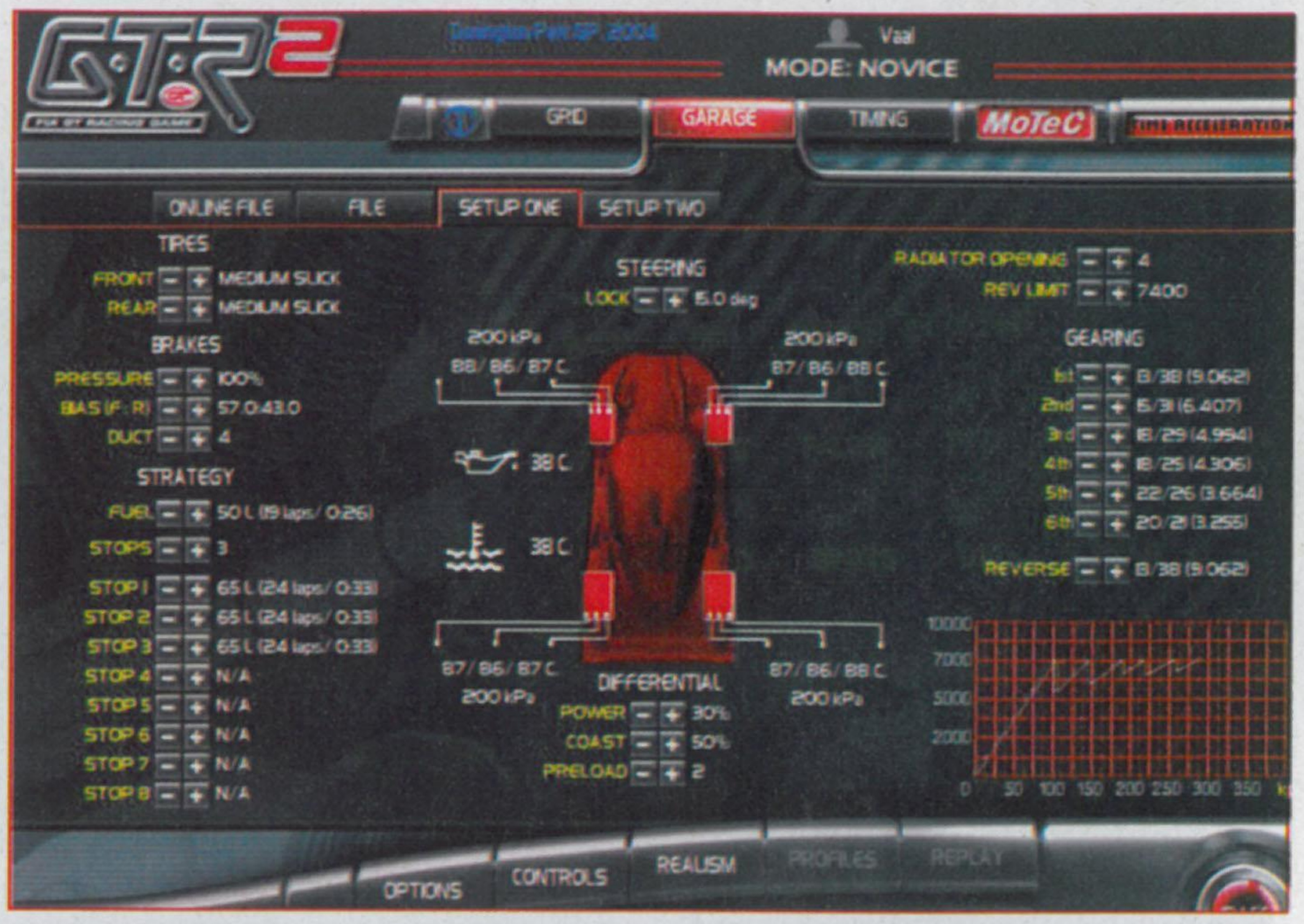


Punctul forte al jocului este tocmai modelul de şofat revizuit faţă de precursor. În nici un alt joc nu ai putut simţi atât de bine schimbarea comportamentului maşinii odată cu trecerea timpului petrecut pe pistă. Pneurile se uzează şi maşina îşi pierde aderenţa, alunecând de colo colo. Lupta cu propria maşină ascute şi mai mult întrecerea cu oponenţii controlaţi de un AI rar întâlnit. Singurul minus al lui **GTR 2** este faptul că, deşi producătorii au încercat să facă jocul mai prietenos şi mai accesibil, acesta a rămas un simulator pur sânge care se adresează doar fanilor hard core, punându-i chiar şi pe ei la grea încercare.

În rest, jocul nu prea are cusur. Opţiunile de tuning sunt mai mult decât detaliate: începând de la strategia de alimentare şi terminând cu presiunea cauciucurilor, fiecare detaliu poate fi setat în funcţie de preferinţele jucătorului. Unui novice poate să-i pară halucinant, dar un „maniac" de tuning se va simţi în al nouălea cer. Har Domnului, jocul permite descărcarea unor tuning-uri realizate şi încercate de alţi jucători!

De-ale ochiului şi urechii

Atât maşinile, cât şi pistele din joc sunt modelate profesionist, dar pentru a putea savura grafica la adevărata sa valoare e nevoie de un PC high-end. Jocul mai că te face să te simţi de parcă chiar ai fi la Parabolica din Monza sau porţiunile drepte (şi parcă interminabile) ale pistei din Barcelona. Producătorii au inclus mai mult decât suficiente detalii mărunte precum oficialii care flutură diversele steaguri. Efortul investit este întrecut doar de pofta jocului: chiar şi pe un sistem cu procesor de 3.20GHz şi 2GB RAM jocul mai sacada. Sub 1,8GHz şi 512MB RAM mai bine vă luaţi gândul de la această perlă. La partea grafică mai trebuie amintit meniul care nu prea s-a schimbat faţă de primul **GTR** – a rămas la fel de urât.



Din punct de vedere acustic jocul se ridică deasupra nivelului aşteptărilor. Sunetul motoarelor este realist şi diferit pentru fiecare model în parte. Toate sunetele sunt la locul lor, exact aşa cum neam aştepta, efectele de sunet ajută şi mai mult la adâncirea în lumea curselor. Din păcate coloana sonoră nu este prea reuşită – dar toleranţa faţă de tehno-pop-ul european variază de la jucător la jucător.

Puteţi uita de primul **GTR**, trecând direct la **GTR 2**. Producătorii au îmbunătăţit nenumărate lucruri, continuarea ridicându-se din toate punctele de vedere deasupra precursorului, fiind cel mai bun simulator de la ora actuală.

McJacintosh
jacint@pcgames.ro

Punctaj
GTR2



PRODUCĂTOR	SimBin
PUBLISHER	Deep Silver
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

- \+ model de şofat excelent
- \+ realism
- − interfaţă neprietenoasă
- − cerinţe de sistem imense

Grafică	87%
Sunet	86%
Gameplay	90%
Atmosferă	86%
Multiplayer	83%

86%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,8 GHz	CPU	- 3,6 GHz
Video	- 128 MB	Video	- 256 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 2048 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE: TOCA 3



PRIVIRE DE ANSAMBLU Aşa frumoşii mei, curbă după curbă!



NU E AMBULANŢĂ Dar tot n-ai voie să depăşeşti Safety Car-ul



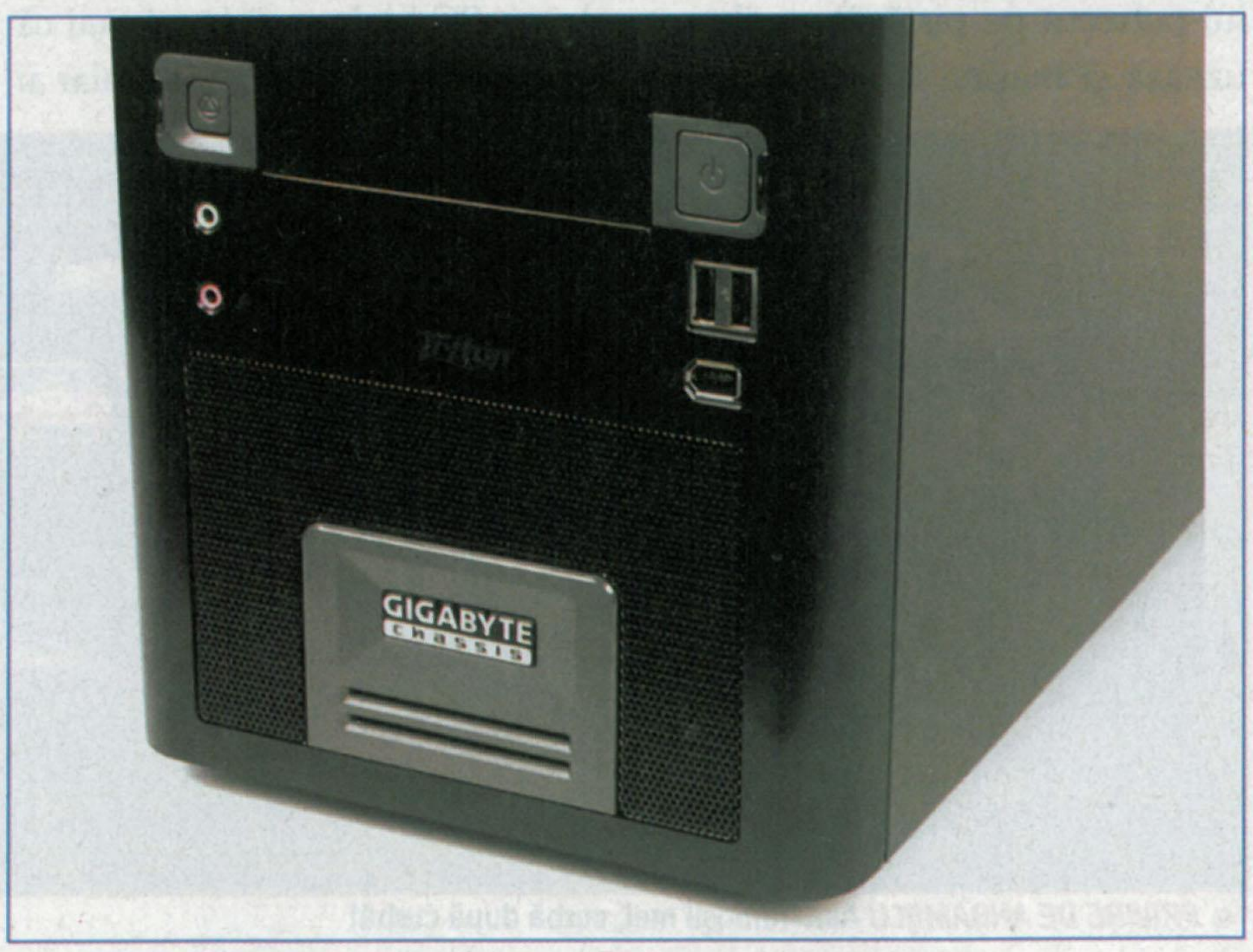
Carcase divine

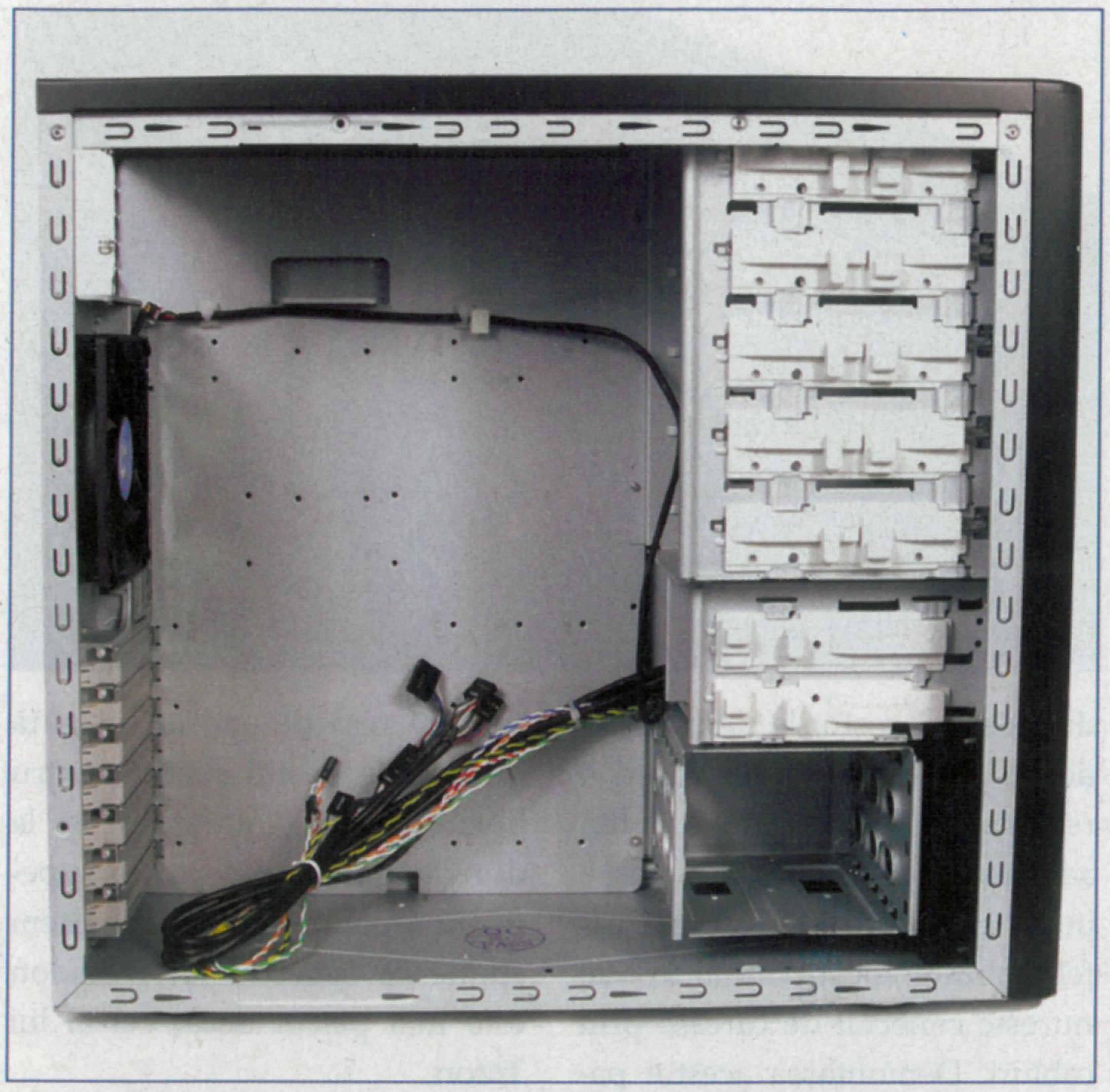
3D Aurora, prima încercare a celor de la Gigabyte în domeniul carcaselor, a fost încununată de succes. Prin realizarea unei carcase de aluminiu compatibilă cu sistemul de răcire lichidă, producătorul a lăsat să se înţeleagă că intenţiile sale sunt cât se poate de serioase. Prezenţa pe piaţă se consolidează acum prin două noi modele „Gigabyte Chassis". Atât Poseidon, cât şi Triton sunt nume împrumutate din mitologia greacă; Poseidon a fost unul dintre zeii principali, fratele lui Zeus şi al lui Hades, stăpânul apelor. Fiul său, Triton a dirijat valurile mărilor cu cornul său confecţionat dintr-o scoică gigantică. Cinstind numele personalităţilor mitologice, ambele carcase sunt ambalate în cutii impunătoare, lucru care spune câte ceva despre segmentul de piaţă căruia îi sunt destinate.

Triton

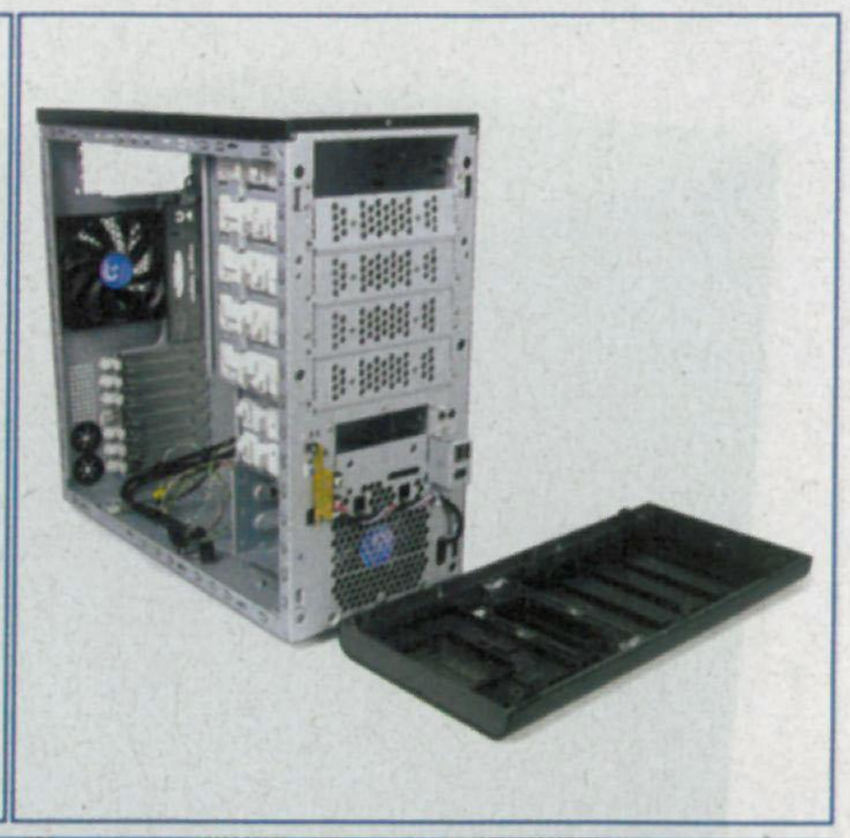
Triton este o carcasă clasică ce se încadrează în partea superioară a segmentului middletower. Este disponibilă în două variante de culoare: negru şi argintiu. Panoul frontal este confecţionat din aluminiu, iar restul carcasei din oţel de 0,7 mm. Producătorii au reuşit astfel să obţină o greutate rezonabilă: 7,5 kg, fără sursă.

Design-ul panoului frontal este simplu, producătorii preferând formele simple. Înălţimea de 44 cm a fost folosită prin amplasarea a cinci lăcaşuri de 5,25 inci, respectiv cinci lăcaşuri 3,5 inci (două externe, trei interne). În partea inferioară, emblema firmei a fost montată pe o nişă de venti-

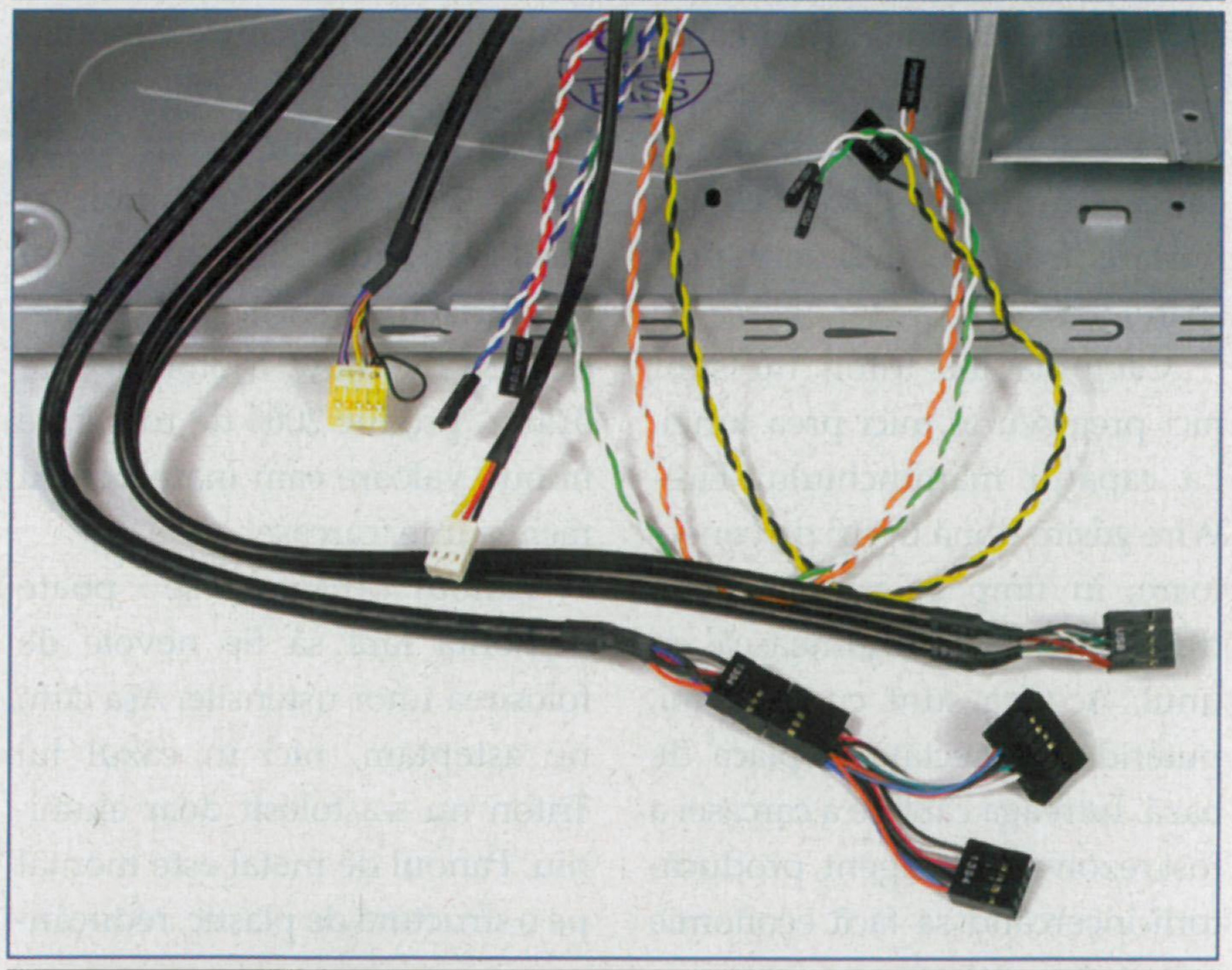












lare de dimensiuni considerabile. Nişe de răcire au mai fost amplasate pe partea laterală a carcasei alături de gravura Gigabyte.

Cele mai slabe puncte ale panoului frontal sunt butoanele de pornire/oprire, respectiv reset. Mărimea lor este potrivită, dar culoarea şi materialul din care au fost confecţionate nu se potrivesc cu aspectul general. S-ar fi potrivit mai bine culoarea neagră sau butoanele cromate. Includerea frontală de conectori USB, FireWire şi audio au devenit standarde obligatorii, dar soluţia aleasă de Gigabyte creează un aspect general puţin cam ciudat.

Din spate, Triton arată ca la carte. Sursa este amplasată în poziţia clasic, iar deasupra conectorilor plăcii de bază se întinde un loc de ventilator de 12 cm în care pot fi montate şi ventilatoare de 9,2 sau 8 cm. Ventilatorul inclus din fabrică nu a fost montat cu şuruburi, ci cu o soluţie unică ce reduce vibraţiile.

Mostra ne oferă una din acele soluţii care permit fixarea plăcilor în sloturi fără să fie nevoie de utilizarea şuruburilor. Mai mult, acest sistem permite fixarea individuală a plăcilor. În final observăm şi cauza împrumutării numelor zeilor apelor: cele două ieşiri pentru sistemele de răcire cu apă.

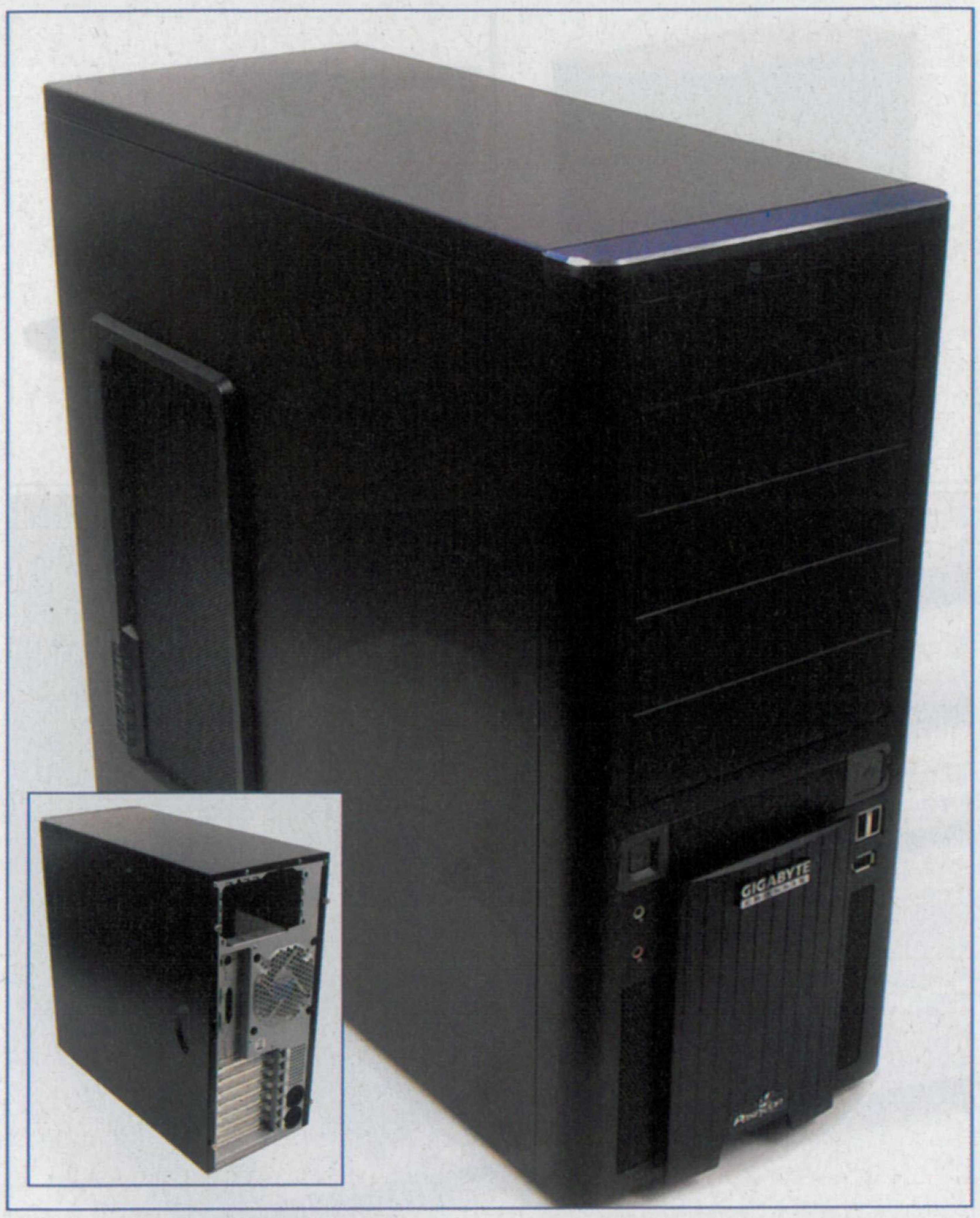
Triton stă stabil pe picioarele confecţionate din materiale de calitate superioară celor folosite de concurenţi, transmiţând mai puţine vibraţii solului.

Pe lângă carcasă, ambalajul mai conţine şinele de fixare a HDD-urilor, şuruburile necesare, inelul ferrit, o basma cu emblema firmei şi un fixator autoadeziv pentru cabluri. Basmaua se dovedeşte foarte utilă, deoarece panoul frontal de aluminiu uşor poate fi acoperit destul de repede cu amprente.

Nişa de aerisire din lateral a fost poziţionată în dreptul procesorului, aşa că nu e de mirare că au montat un canal de dirijare a aerului. Dacă vreţi să folosiţi coolere mai mari, paralele cu placa de bază, va trebui să demontaţi această bucată de plastic.

Aruncând o privire în interior, am avut o ciudată senzaţie de déjà vu. Intestinele lui Triton seamănă foarte bine cu cele ale lui Cooler Master Mystique 631, care se poate considera concurentul direct al carcasei Gigabyte. Diferenţele dintre cele două carcase se ascund în detalii. Triton dispune în plus de o nişă de 5,25 inci, lucru care a afectat compartimentul HDD-urilor: se pot monta maximum trei HDD în rama rotită cu 90 de grade. În caz de nevoie, se

Gigabyte Triton	
Culori disponibile	negru, argintiu
Dimensiuni	440x200x495 mm
Materiale folosite	oţel, cu panou frontal de aluminiu
Plăci de bază compatibile	ATX, microATX
Numărul de lăcaşuri 5,25"	5
Numărul de lăcaşuri 3,5"	2 externe, 3 interne
Numărul locurilor pentru plăci	7
Răcire	ventilator de 120x120x25 mm în spate ventilator de 120x120x25 mm în spate nişe de ventilaţie în lateral
Conectori pe panoul frontal	2 USB 2.0, firewire, microfon, boxe
Tipul sursei compatibile	ATX
Greutate	7,5 Kg
Adresa web	www.gigabyte.com.tw





pot utiliza şi sloturile de deasupra cu montare frontală. Răcirea în cazul ambelor carcase este asigurată de două ventilatoare de 12 cm care urmează schema clasică (intrare frontală, evacuare prin spate).

Cablurile lui Triton nu sunt nici prea scurte, nici prea lungi. La capătul mănunchiului FireWire găsim două tipuri de conectoare, în timp ce ventilatoarele trebuie să se mulţumească cu unul. Acestea sunt cu trei pini, putând fi conectate la placa de bază. Întreaga cablare a carcasei a fost rezolvată inteligent, producătorii încercând să facă economie de spaţiu prin nişte idei reuşite. În buna tradiţie Gigabyte, ventilatoarele au fost furnizate de Everflow. Design-ul cu nouă palete seamănă cel mai mult cu mult lăudatul SilentBlade al GlacialTech, fabricat, de asemenea, de Everflow. Motoraşele de 0,20 A, produc 2000 de rotaţii pe minut, valoare cam mare pentru răcirea unei carcase.

Panoul frontal se poate demonta fără să fie nevoie de folosirea unor ustensile. Aşa cum ne aşteptam, nici în cazul lui Triton nu s-a folosit doar aluminiu. Panoul de metal este montat pe o structură de plastic, reducându-se astfel costurile de producţie. În spatele panoului găsim o realizare care permite o bună aerisire a lăcaşurilor şi a carcasei, în general. Butoanele au fost astfel realizate, încât panoul frontal nu este conectat de carcasă prin cabluri. Demontarea acestui panou, va deveni o îndeletnicire comună, cel puţin pentru cei care vor dori să cureţe filtrul de praf amplasat în partea inferioară.

Lăcaşurile nefolosite sunt acoperite de tăbliţe de aluminiu care se potrivesc mult mai bine decât cele din plastic. Montarea şi demontarea sunt mai elegante, dar necesită demontarea întregului panou.

În timpul montării nu am avut probleme, o mică îmbulzeală apărând doar în cazul plăcilor video mai lungi şi a conectorilor de HDD la placa de bază. Acest lucru dispare în cazul HDD-urilor SATA. Datorită faptului că lăcaşurile de 5,25 inci au fost amplasate deasupra liniei plăcii de bază, nu vor exista probleme nici în cazul montării HDD-urilor mai lungi.

Poseidon

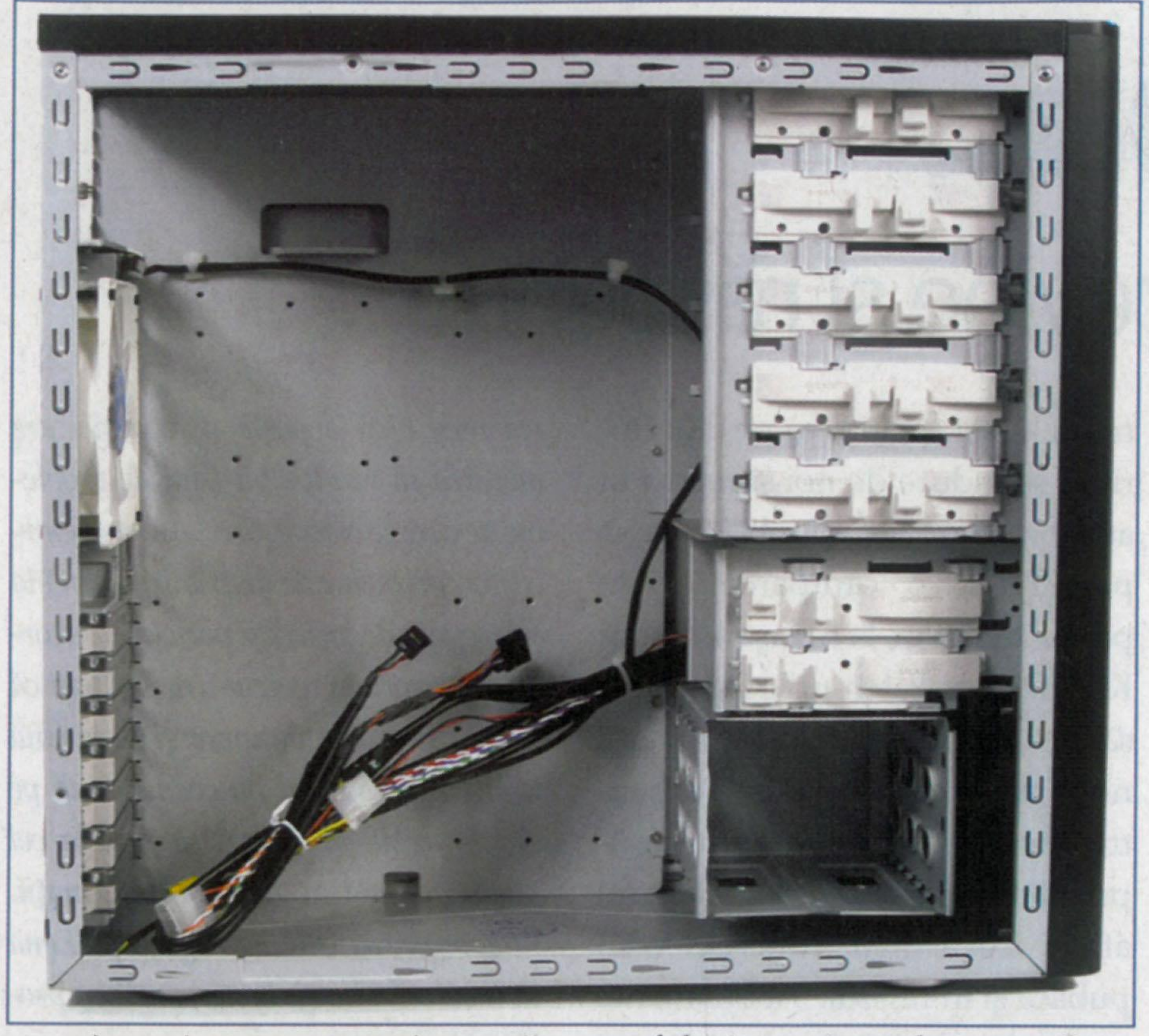
Prin aspectul exterior, Poseidon nu prea diferă faţă de Triton. Cea mai mare diferenţă se remarcă la panoul decorativ, amplasat în faţa nişei frontale de aerisire. Astfel, împărţirea conectorilor pe panoul frontal nu mai pare atât de stranie, iar butoanele se potrivesc parcă mai bine cu design-ul general. Emblema „Gigabyte Chassis" a fost mutată mai sus, pe panoul decorativ care, deşi acoperă nişa de aerisire, asigură pe laterale destul spaţiu pentru fluxul de aer. Uitându-ne şi la dunga cromată din partea superioară a panoului frontal, putem spune că aspectul lui Poseidon este mai plăcut decât cel al lui Triton.

Altă schimbare poate fi observată la panoul lateral. Cele două nişe de aerisire au fost unite, formând o fereastră cu gratii asemănătoare celei văzute la 3D Aurora. Emblema a fost mutată de pe suprafaţa panoului pe cadrul acestei ferestre. În spate nu s-a schimbat nimic. Din acest punct de vedere, carcasele Poseidon şi Triton sunt identice.

În cutia în care este livrată carcasa se ascunde şi o placă de plexi. Aceasta se poate pune în locul grilajului prin demontarea a şase şuruburi. Cu placa de plexi se pot observa mai bine procesorul şi interiorul carcasei, în timp ce grilajul permite o mai bună aerisire, chiar dacă lasă să treacă mai mult zgomot.

Şi realizarea interioară este destul de asemănătoare. Singura diferenţă este că, în cazul lui Poseidon, din cauza design-ului modificat, doar lăcaşul de 2,5 inci, plasat mai sus, poate fi accesat din exterior, restul putând fi folosit doar din interior. Ventilatorul din spate este tot un Everflow cu nouă palete, cu diferenţa că acesta este alb cu palete transparente şi cu iluminare albastră asigurată de patru LED-uri. Lumina este suficientă fie că folosiţi grilajul ori plăcuţa de plexi. Lumina dată de aceste LED-uri este utilizată şi de

Gigabyte Poseidon	
Culori disponibile	negru, argintiu
Dimensiuni	440x200x495 mm
Materiale folosite	oţel, cu panou frontal de aluminiu
Plăci de bază compatibile	ATX, microATX
Numărul de lăcaşuri 5,25"	5
Numărul de lăcaşuri 3,5"	1 extern, 4 interne
Numărul locurilor pentru plăci	7
Răcire	ventilator de 120x120x25 mm în spate ventilator de 120x120x25 mm în spate nişe de ventilaţie în lateral
Conectori pe panoul frontal	2 USB 2.0, firewire, microfon, boxe
Tipul sursei compatibile	ATX
Greutate	8 Kg
Adresa web	www.gigabyte.com.tw



Sistem de test	
Procesor	Intel Pentium D 830
Cooler de CPU	Coolink U8-92-1900
Placa de bază	Asus P5DW2-E Premium
Memorie	2 x 512 MB Corsair DDR2-1000
Placa video	ATI Radeon X1900 XT
HDD	Maxtor PATA de 160 GB
Sursa	Cooler Master Real Power 550W

un mic proiector care proiectează în faţa carcasei emblema acesteia. Pachetul conţine şi o plăcuţă goală pe care să inscripţionaţi logo-ul propriu. Proiectorul dispune doar de două surse de lumină. Sub panoul frontal, pe un panel mic găsim LED-uri albe şi albastre, activate de un comutator. Lumina LED-urilor este condusă la proiector de arhitectura ingenioasă a carcasei.

Teste şi concluzii

Am pus cele două carcase noi faţă în faţă cu deja amintitul Cooler Master Mystique 631. Folosind grilajul, carcasa Poseidon s-a dovedit mai răcoroasă decât Triton, dar şi ceva mai zgomotoasă. Folosind învelişul plexi, zgomotul s-a redus, dar şi temperatura a crescut uşor. Pentru teste am folosit un sistem bazat pe Pentium D.

În prima tură a testelor diferenţa măsurată a fost de patru grade. Triton a ocupat locul doi, în timp ce Mystique 631 şi Poseidon, cu grilajul montat, au obţinut aproximativ acelaşi rezultat. Din punct de vedere al izolării fonice, Triton s-a dovedit a fi cel mai bun. Ventilatoarele au fost mult mai silenţioase şi au transmis mai puţine vibraţii decât cele ale lui Mystique. Folosind grilajul, Poseidon a fost cel mai zgomotos, dar montând placa de plexi a devenit chiar mai silenţios decât Triton.

Cu ventilatoarele oprite, Triton s-a dovedit a fi mai bun decât Cooler Master. Folosind grilajul, Poseidon s-a descurcat mai bine, dar placa de plexi l-a teleportat pe ultimul loc. Din punct de vedere al zgomotului, Triton şi Mystique au obţinut rezultate foarte apropiate. Cel mai silenţios a fost din nou cuplul Poseidon + plexi, grilajul lăsând să treacă cam mult zgomot.

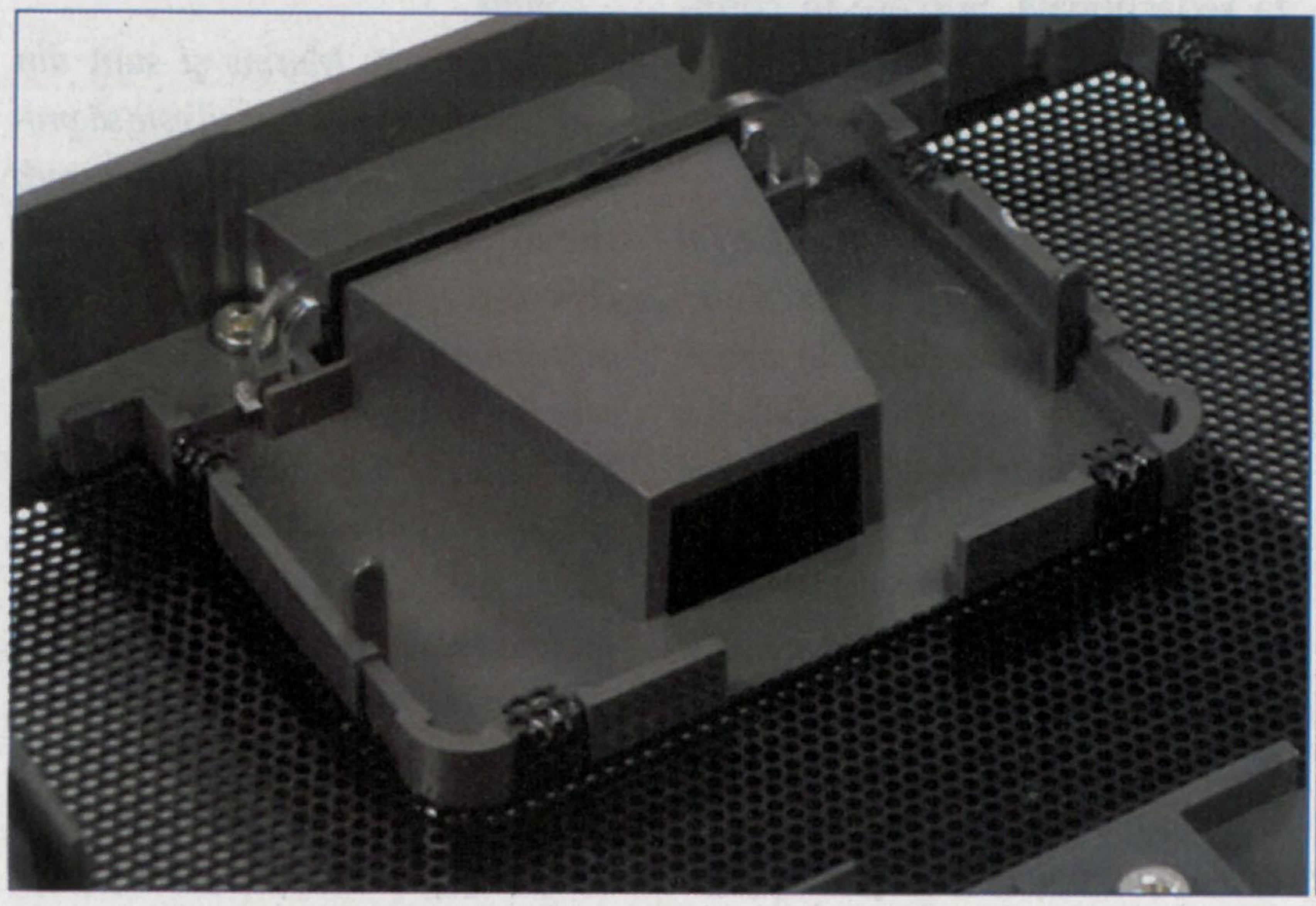
Reactivând ventilatoarele, dar reducând turaţia cooler-ului de CPU, Mystique a întrecut performanţele Tritonului, cel mai bun dovedindu-se Poseidon, cu grilajul montat. În cazul folosirii plăcuţei de plexi performanţele lui Poseidon au fost identice cu cele ale lui Triton. Din cauza ventilatoarelor mai bune, din nou Triton şi Poseidon, cu plexi, au obţinut cele mai bune rezultate acustice.

În ultimul test, am făcut cea mai mare căldură, oprind sau reducând la minimum turaţiile tuturor ventilatoarelor. Aici doar varianta Poseidon, cu grilaj, a putut întrece performanţele Cooler Master, deşi nici Triton nu a rămas cu mult în urmă. Zgomotul s-a transformat în susur, mai mult vibraţiile creând probleme. Cooler Master a rezonat ceva mai bine, producând puţin mai mult zgomot decât Triton şi Poseidon.

Pe parcursul testelor am urmărit şi încălzirea HDD-urilor. Carcasele Gigabyte asigură un flux de aer corespunzător unităţilor de stocare. După părerea noastră şi ventilatoarele din faţă trebuie păstrate măcar la o turaţie pentru a preveni supraîncălzirea HDD-urilor pe timpul caniculei. În cazul folosirii unor coolere mai puternice, paralele cu placa de bază, ventilatorul din spate poate fi oprit fără probleme.

În afară de rezultatele obţinute, sunt deosebit de importante şi preţurile. Conform experienţelor noastre, noile carcase Gigabyte sunt cu circa 30% mai ieftine decât carcasa celor de la Cooler Master Mystique (fiind cam la acelaşi preţ cu modelele mai vechi precum Cavalier). Din punct de vedere al structurii, aerisirii şi montării se compară cu crema concurenţei, aşa că putem spune că Gigabyte a făcut treabă bună. Păcat că panoul frontal nu este atât de elegant sau de atractiv cum este restul carcasei – dar asta ţine de gusturi. În cazul panoului de la Poseidon am găsit totuşi ce ne-a lipsit la Triton.

JACINT ERDEI
jacint@pcgames.ro





Cititorii întreabă...

... şuviţă aproximativ verde revine şi răspunde!

A venit iarna cu paşi mari şi repezi şi, în afară de jocuri, ne-a turnat pe gât vânt, ploaie, zăpadă, blocaje de trafic, vin fiert... Lena, cucerită de farmecul unic al păsărilor călătoare, a luat calea exilului spre ţările calde până ce se mai încălzesc şi vremea şi sentimentele din redacţie. Dar nu vă temeţi, pe Forum va răspundem în continuare întrebărilor care vă apasă sufleţelul sau alte părţi anatomice vitale. Dar acum să vedem ce scrisori ne-a mai adus poştaşul cu pensia.

Salutare, redacţie!

*Numele meu este Dănuţ şi vă scriu de pe meleagurile îndepărtate ale Angliei, unde m-am mutat, temporar, acum vreo câteva luni. Datorită poftei mele nebune de jocuri şi de cât mai multe informaţii referitoare la acestea, mi-am convins nişte prieteni să îmi furnizeze aici, în continuare, numerele PC Games 4 Fun pe care le ratez, din păcate, lună de lună. Aşa, ca să vedeţi şi voi ce înseamnă un cititor fidel! Recent, am pus şi eu mâna pe „zbuciumatul" **Company of Heroes**, un joc despre care am auzit atât de multe, încât mă doare capul. Mi-a făcut o părere foarte bună, strategie cât cuprinde, elemente tactice şi poziţionale – la fel, ce mai, un joc complet. Singura dezamăgire a fost durata cam scurtă a campaniei şi faptul că este doar una singură. Întrebarea mea este următoarea: Este posibil ca, în viitorul apropiat, Relic să se îndure de noi şi să ne ofere noi campanii, sub forma unor patch-uri, add-on-uri sau mai ştiu eu ce metode mai au ei? În al doilea rând, referitor la nişte chestii ceva mai administrative, este posibil să îmi fac abonament la revistă din afara ţării?*

Salutare Dănuţ,

Din partea întregii redacţii. Sperăm că frigul şi ceaţa britanică nu-ţi strică pofta de jocuri. Referitor la **Company of Heroes**, pot spune că-ţi împărtăşim părerea, lucru pe care l-ai putut observa citind testul făcut de Ciprian. Jocul este bine închegat şi, întradevăr, este o nouă referinţă a RTS-urilor WWII. Datorită succesului de care s-a bucurat este mai mult ca sigur că va apărea şi un add-on (sau poate chiar mai multe). Noi sperăm ca producătorii să se îndure de noi şi măcar în add-on să ne lase posibilitatea să parcurgem o campanie şi de partea nemţilor, la manşonul unui King Panzer. Patch-urile s-ar putea să includă pe viitor şi câte o hartă nouă sau vreo campanie, dar pentru moment s-au concentrat asupra eliminării bug-urilor. De cum aflăm ceva mai concret, vom publica şi în revistă. Abonamente se pot face la PC Games 4 Fun şi din străinătate, dar implică costuri mai mari şi un timp de livrare cu aproximativ 10 zile mai lung. Pentru mai multe detalii te rog să contactezi departamentul de distribuţie, numărul de telefon şi persoana de contact le găseşti în caseta redacţională. Succese în continuare!





Bună ziua.

Fără să mai apelez la introduceri şi alte chestii plictisitoare, voi trece direct la problemele mele. Unu la mână: poşta redacţiei din ultimul timp, cu excepţia ultimului număr, îmi pare că nu se mai axează atât de mult pe informaţiile pe care cititorul doreşte să le afle, ci mai degrabă pe un stil simpatic şi soft, prin care pata voastră de culoare, Lena, reuşea să-şi mai „calmeze" niţel hormonii interlocutorilor. Nu zic că e un lucru rău în esenţă însă, părerea mea e că o poştă a redacţiei are menirea să rezolve tot felul de probleme de care se ciocneşte relaţia redactor-cititor, probleme de distribuţie, până la cele legate de jocuri şi punctajele acordate acestora în review-uri. Evident că un ton simpatic, cu umor şi cu puţină ironie este oricând binevenit, însă pe lângă acesta ar trebui să se afle cel puţin tot atâtea date şi informaţii. Drept pentru care aş ruga-o pe Lena să încerce să ne ajute mai mult cu problemele noastre.

Vă salută Bogdan

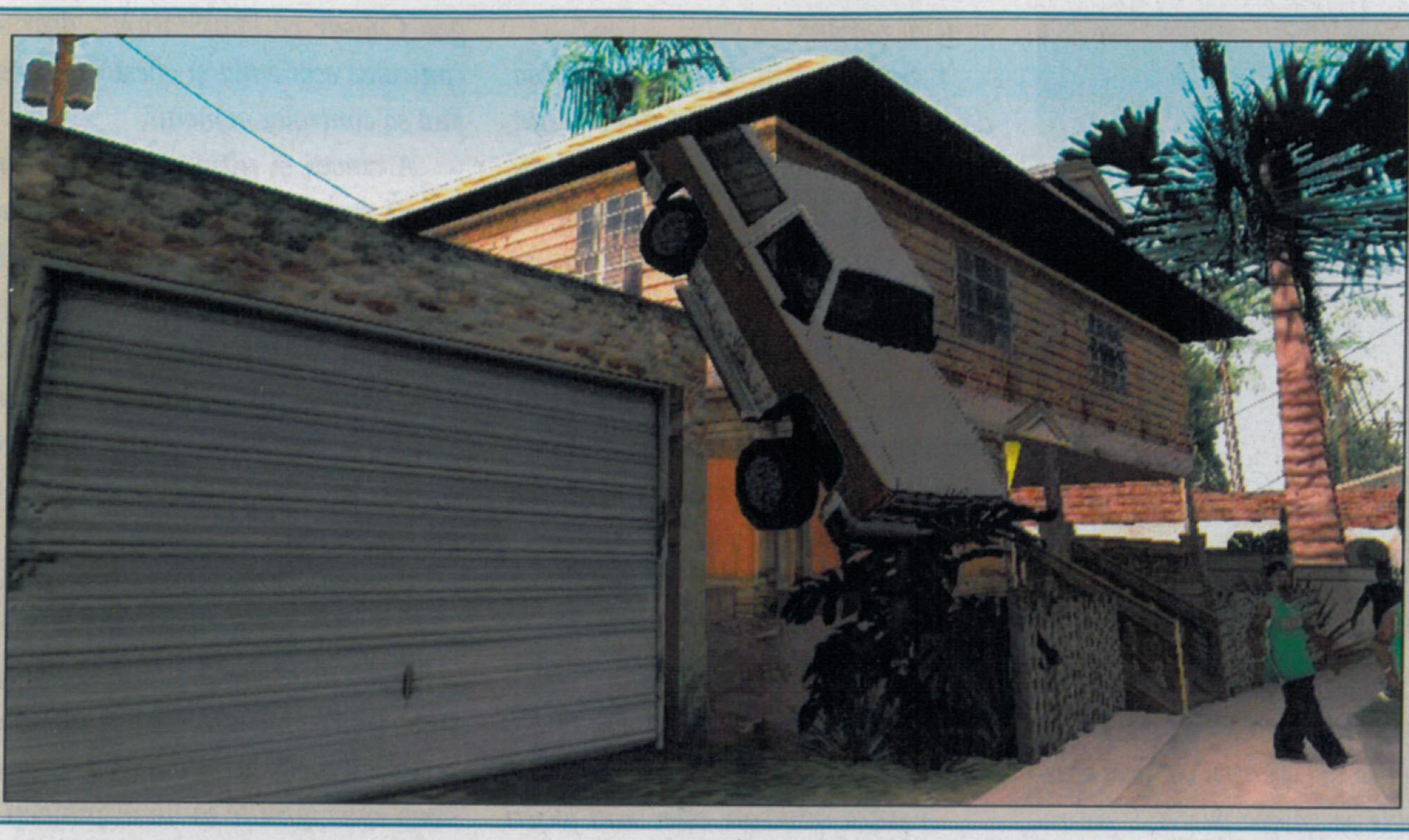
Salutări, Bogdane!

Am livrat mesajul Lenei, dar din păcate ea nu mai e în măsură să te ajute, renunţând pentru o vreme la frigurile ţării noastre şi la căldurile provocate de citirea poştei. Şi de acum încolo vom încerca să răspundem cât mai bine întrebărilor voastre şi să vă oferim ajutor, în măsura în care ne stă în puteri. Ironia a fost omniprezentă aş zice eu, dar tonul inconfundabil de primitor al Lenei va lipsi.

De acum, întrebările şi scrisorile pe care le aveţi puteţi să le trimiteţi nu doar pe adresa redactie@pcgames.ro, ci şi pe adresa jacint@pcgames.ro. Vă aştept mail-urile cu nerăbdare.

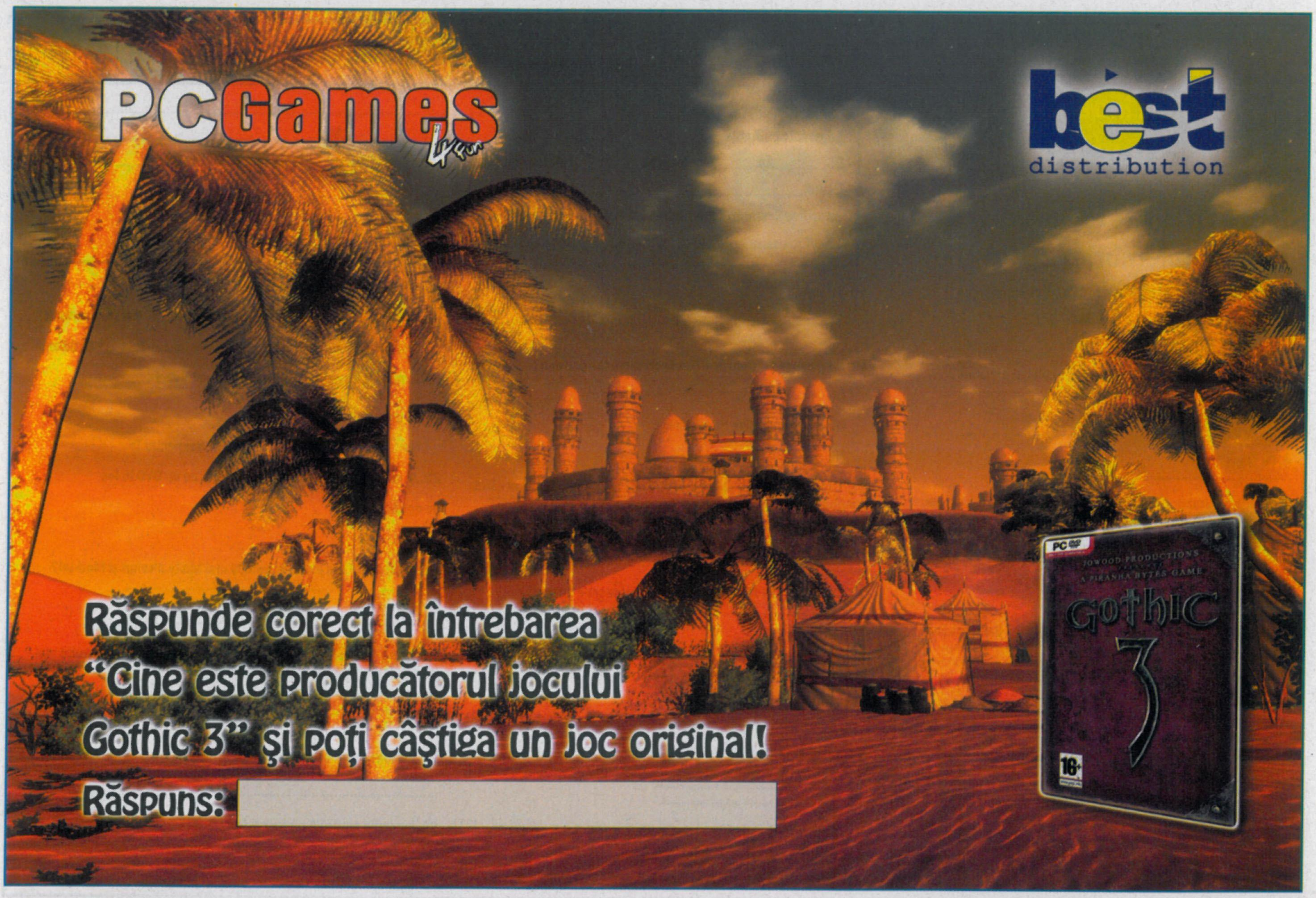
Salut,

Mă numesc Marius şi sunt din Cluj. Scopul acestui e-mail este să propun unele lucruri bune pentru web site-ul şi revista dumneavoastră. Pentru revistă prima propunere ar fi ca la colecţii (ştiţi revistele la pachet pe care le vindeţi după mult timp de la apariţie), să daţi numai DVD-uri, pentru că CD-urile se găsesc mult mai mult uşor. A doua propunere ar fi ca tot la colecţii să publicaţi într-un format mai mic, o revistă de vreo 10 pagini cu jocuri, hardware şi news despre console, pentru că am văzut că sunt tot mai mulţi posesori de console şi puţi-



Poz(n)a lunii

Concursul cu poze şi pozne merge mai departe. Cei care îl invidiază pe câştigătorul din acest număr - Anakonda - sunt invitaţi să facă proba umorului lor pentru viitorul număr.
Dragă Anakonda, pentru imaginea haioasă îţi vom acorda numărul pe decembrie 2006 al revistei noastre!



TALON DE ABONAMENT

ABONAMENT PC Games cu CD	3 luni - 30 RON	6 luni - 57 RON	12 luni - 107 RON
ABONAMENT PC Games cu DVD	3 luni - 32 RON	6 luni - 62 RON	12 luni - 116 RON

Decupează talonul din revistă şi trimite-l într-un plic pe adresa redacţiei PC Games 4 Fun, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et. 1, 410094, Oradea, judeţul Bihor.
Preţul abonamentului în sumă de ______ l-am achitat cu mandat nr. ______
pe adresa: Media Contact, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et. 1, 410094, Oradea, judeţul Bihor.

Semnătura



ne informaţii despre ele (dacă excludem Internetul, la care nu are toată lumea acces). Pentru web site propunerea mea ar fi să aveţi o rubrică unde să lăsaţi ca cititorii să publice (cu voia dumneavoastră) manuale de joc şi reviews la jocuri, pentru că, deşi aceste manuale se găsesc pe NET, ele nu sunt în română.

Prima întrebare ar fi: de ce sunt aşa de exagerate preţurile la jocuri? Am văzut că în străinătate jocurile declarate Greatest Hits sunt vândute la 20 dolari, dar în România nici nu se găsesc.

A doua întrebare este: cum este internetul pe PlayStation2? Se poate intra pe net ca şi pe calculator? De ce ai nevoie pentru a te putea conecta un PS2 la Internet?

A treia întrebare: ce înseamnă aceşti termeni:

"Arcade", "MMORPG", "TBS", "RTS", "RP/PVP", "RTS/TBS", "RTT","VCD"?

*A patra întrebare este: sunt jocuri gen **Caesar** pe PlayStation2, doar să controlez economia şi chestii de astea fără să controlez oameni?*

*A cincea şi ultima întrebare: îmi puteţi spune nişte jocuri gen **Metal Gear Solid** pentru PlayStation2 (în afară de **Hitman: Blood Money** pe care l-am achiziţionat şi cred că este jocul anului al acestui gen şi **Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent** care abia aştept să văd cum se prezintă)?*

Care este alegerea dumneavoastră: „PlayStation3 vs. Xbox360"(da, ştiu, este tot o întrebare ^_^)? Vă mulţumesc pentru răbdarea pe care aţi avut-o pentru a citi acest e-mail şi sper că aveţi cinci minute să-mi răspundeţi la

DESPRE TINE

Răspundeţi la întrebări şi expediaţi talonul până la 10 decembrie 2006

Nume/Prenume: ____
Adresa: Localitatea ____ Jud. ____ Str. ____ Nr. ____
Bl. ____ Ap. ____ Cod poştal: ____ Telefon/Mobil: ____ Data/luna/anul naşterii: ___/___/___
E-mail ____
Specificaţi numărul membrilor familiei: ____ Venit/lună ____
Studii ____

CHESTIONAR PC Games 4 Fun noiembrie/2006

1. Cum consideri acest număr al revistei PC Games 4 Fun?

☐ Foarte bun ☐ Bun
☐ Nici bun, nici slab ☐ Slab ☐ Foarte slab

2. Care articol(e) din acest număr ţi-a(u) plăcut mai mult?
....

3. Care articol(e) din acest număr ţi-a(u) displăcut?
....

4. Ce sugestii ai?
....

5. Ce articole (rubrici) din revistă consideri că pot fi incluse pe CD-ROM/DVD?
....

6. Aş dori ca următoarele informaţii să fie adăugate testelor şi avanpremierelor:
....
....

7. Ce teme ai prefera să întâlneşti mai des în PC Games 4 Fun?
....
....

HARDWARE

8. Ce calculator foloseşti? (specifică marca, modelul, procesorul şi viteza în MHz)
....

9. Mă interesează următoarele componente:
....
....

CD/DVD

10. Ce sugestii ai?
....
....
....

YOUR #1

11. Jocul tău preferat (un singur răspuns):
....

FLASH

12. Se găseşte PC Games 4 Fun la chioşcul tău preferat?

☐ Da.
☐ Da, dar sunt puţine exemplare.
☐ Nu.

13. Cât eşti dispus să plăteşti pentru un joc de top original al cărui conţinut nu depăşeşte dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?

☐ 200.000-300.000 lei ☐ 300.000-400.000 lei
☐ 400.000-500.000 lei ☐ peste 500.000 lei

14. Pentru topul PC Games propune următoarele jocuri:
1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....

15. Emisiunea TV preferată
....

16. Ce posturi de radio asculţi frecvent?
1. ....
2. ....
3. ....

17. Ce reviste citeşti cel mai des în afară de PC Games 4 Fun?
1. ....
2. ....
3. ....

18. Ce cotidiene citeşti cel mai des?

☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România liberă ☐ Gazeta Sporturilor
☐ Cronica Română ☐ ProSport ☐ Curentul ☐ Ziua ☐ Cotidianul
☐ Jurnalul Naţional ☐ Azi ☐ Evenimentul zilei

19. Ai un sistem DVD?

☐ Nu ☐ Da ☐ DVD-Rom ☐ DVD Player pentru TV

20. Ai cumpăra o ediţia specială, lunară, cu un DVD în loc de două CD-uri?

☐ Da ☐ Nu

21. Pentru care trei jocuri îţi doreşti mai multe niveluri şi Mod-uri?
1. ....
2. ....
3. ....

22. Având în vedere profesia sau viitoarea ta profesie, semnalează mai jos softurile pe care le apreciezi necesare
....
....
....

23. Pasiunea mea este
....
....

24. Formaţia muzicală preferată / cântăreţul preferat
....
....
....

Nume/Prenume: ____
Adresa: Localitatea ____ Jud. ____ Str. ____ Nr. ____
Bl. ____ Ap. ____ Cod poştal: ____
Telefon/Mobil: ____ Data/luna/anul naşterii: ____ / ____ / ____
E-mail: ____
Specificaţi numărul membrilor familiei: ____ Venit/lună
Studii ____

întrebări şi să-mi spuneţi părerea dumneavoastră despre propunerile mele.

Cu respect, Marius!

Salutări Marius,

Îţi mulţumim pentru sugestii şi încercăm să-ţi răspundem la întrebări, chiar dacă instinctele ne spun că ne va lua mai mult de cinci minute. Înainte de toate însă, vă rog de acum încolo să fim la pertu şi să scrieţi mail-urile şi scrisorile într-un stil mai puţin formal. Nu se supără nimeni (dimpotrivă) şi astfel ambelor părţi le va fi mai uşor. Colecţiile mult căutate şi îndrăgite... Vă anunţ cu regret că ele sunt în afara jurisdicţiei noastre, pentru că se află în responsabilitatea departamentului de distribuţie care are propriile planuri cu colecţiile întocmite din numerele mai vechi ale revistei. Le-am transmis totuşi sugestia şi ei mi-au răspuns că există un număr limitat de colecţii, atât cu CD, cât şi cu DVD, ele fiind împărţite pe zone în funcţia cererii înregistrate de ei. Aceste compilaţii sunt destinate celor care vor să-şi întregească colecţia de reviste şi nu au ca scop furnizarea de informaţii noi. Nu vrem să transformăm colecţiile în altceva decât sunt, astfel ele sigur nu vor fi acompaniate de ştiri sau alte articole de actualitate. Revistă de console va exista separat, dar despre asta nu pot să divulg mai multe detalii pentru moment. Preţurile jocurilor reprezintă o problemă mai veche în România, soluţia fiind căutată de distribuitorii oficiali şi nu de noi. Preţul care nouă ni se pare ridicat, e un fleac pentru vestici – din păcate însă de acest lucru nu prea ţin cont marii publisheri. Distribuitorii autohtoni îşi fac singuri socotelile şi importă titlurile care speră ei că se vor vinde. Există şi la noi colecţii de tip Best Of, unele dintre titluri fiind chiar sub 6 euro. Acestea, chiar dacă sunt ceva mai vechi, reprezintă adevăraţi clasici. În cazul PS2-ului conectarea la net e puţin mai dificilă şi browsing-ul diferă faţă de cel de pe PC. Pentru a obţine informaţii detaliate cel mai bine e să consulţi manualul consolei, respectiv dacă eşti deţinătorul unuia să te înregistrezi pe site-ul oficial, urmând ca Sony să-ţi trimită gratuit un Network CD şi instrucţiuni precise. Iar acum să trecem la capitolul dicţionar:

Arcade

Acest termen poate purta mai multe semnificaţii în funcţie de contextul în care este folosit. Termenul îşi are originea în sălile de jocuri ale anilor '80, acelea reprezentând adevăratele jocuri arcade. Astăzi se foloseşte mai ales ca antonimul simulatoarelor.

MMORPG *(Massively Multiplayer Online Role Playing Game)*

Denumirea complicată a celui mai recent gen de jocuri, ascunde de fapt un soi de RPG care poate fi jucat doar pe Internet alături de alţi jucători din întreaga lume.

TBS *(Turn-based strategy)*

Joc de strategie împărţit pe ture, unde jucătorii pot să-şi efectueze mutările doar în cadrul turei lor.





RTS *(Real-time strategy)*

Joc de strategie în timp real, unde jucătorii iau deciziile şi acţionează simultan.

RTT *(Real-time tactics)*

Joc de strategie în timp real care pune accentul pe tactică.

RP/PVP*(Roleplaying/Player vs Player)*

Sunt două tipuri de servere întâlnite mai ales în MMORPG-uri. Roleplaying se referă la interpretarea de roluri, accentul punându-se pe partea fantastică. PvP se referă la lupta dintre jucători, accentul punându-se pe conflictele dintre diferitele facţiuni.

VCD

Iată şi oaia neagră a şirului care în termeni de gaming ne cam lasă în ceaţă. Cred că totuşi e vorba de Video-CD, care îşi poartă utilitatea în nume.

Jocurile ca **Caesar**, adică city builders, sau simulatoare economice (o traducere inexactă) sunt un gen de care deocamdată se pot bucura doar posesorii de PC. Având în vedere controlul unui PS2, este de înţeles acest lucru. Tot aşa cum nu se pot enumera foarte multe shootere tactice pentru PS2: **Socom II: US Navy Seals**, jocurile **James Bond, Mission Impossible: Operation Suma** sau **Ghost Recon: Advanced Warfighter**, dar acela este deja FPS.

Şi răspunzând la ultima întrebare, personal aleg PS3, dar aceasta nu este deloc o alegere obiectivă. Te mai aştept cu scrisori.

Dragi redactori,

*Ştiţi cum e cu febra asta. Jocurile noi vin, vin, vin... A fost **Oblivion** pe care l-am iubit centimetru cu centimetru. Problema e **Gothic 3**. Nu sunt neapărat jocuri rivale, însă resursele pe care le mănâncă le fac, probabil, cele mai gurmande jocuri existente pe piaţă. Aş avea mici întrebări, foarte mici, nu de alta, dar nu vreau să vă pap preţiosul vostru timp: **Gothic 3** poate funcţiona doar pe un giga de ram, dotat cu o placă video pe măsură? Voi ce sistem aţi recomanda pentru ca jocul să "funcţioneze" optim? Adicătelea, să nu îmi sacadeze?*

Cu respect, Cătălin.

Dragă Călin, nu ne papi timpul preţios şi suntem bucuroşi să răspundem întrebărilor tale. În primul rând, **Oblivion** şi **Gothic 3** sunt rivali, mai fiind pe ţeavă şi **NWN 2**, toate concurând pentru titlul de cel mai bun RPG al anului. Toate sunt gurmande, într-adevăr, dar **Oblivion** oferă şi o minunăţie vizuală pe măsură. **Gothic 3** rămâne de discutat, iar **NWN 2** rămâne de văzut. Noua creaţie de la Piranha Bytes poate fi jucată şi pe 1 GB de RAM şi cu o placă video mai veche, făcând compromisurile de rigoare (calitate grafică foarte scăzută). Pentru a fi jucat cu toate detaliile la maximum, lejer şi fără sacadări se recomandă un procesor de 3800 MHz, 2 GB RAM, şi o placă video high-end ultima generaţie (de la GeForce 7800 şi Radeon 1900 în sus).

Cu acest scurt răspuns încheiem poşta din această ediţie, urmând să ne scriem luna viitoare. Până atunci numai jocuri bune vă doresc!



Să transpirăm împreună

De ce ne-a fost frică, nu am scăpat. Am crezut şi noi că producătorii ne vor face viaţa mai uşoară, răsfirându-şi titlurile de căpătâi pe parcursul mai multor luni, dar nu a fost să fie aşa. Printr-o conjunctură de evenimente de care numai noi puteam avea parte, o căruţă de titluri bune şi-au găsit de cuviinţă să se îngrămădească în numărul viitor. Păi să vedem! Este **Neverwinter Nights 2** (pe care personal îl aştept de când şi eu, şi el, eram în stadiile de proiect), RPG-ul celor de la Obsidian care ne va arăta dacă mai merită sau nu să acordăm atenţie genului. Pe lista nesfârşită urmează **Splinter Cell: Double Agent**, un joc ce a făcut deja furori pe suratele noastre console. Ei bine, e timpul să vedem ce-i poate capul acestei variante pe PC. Ah da, să nu uităm de **Dark Messiah of Might and Magic, Anno 1701**, niscaiva simulare de căi ferate pentru fratele Hiticaş în **Sid Meyer's Railroads** (nu de alta, dar el e cheferist din tată-n fiu). Ar mai fi ceva? **Battlefield 2142** pentru amatorii de FPS-uri multiplayer, **F.E.A.R.: Extraction Point, Stronghold Legends, War on Terror**, o picătură de MMO să ne mai taie pofta eternă de **WoW** în prezenţa lui **Guild Wars: Nightfall**, add-on-ul lui **SW: Empire at War, Forces of Corruption** şi, bineînţeles, puţin sport pentru cei anchilozaţi, **Pro Evolution Soccer 6** şi **Tiger Woods PGA Tour 2007**. Puţine titluri, dragii mei! Aşteptaţi-vă la o redacţie terminată, sufocată şi suptă de toate picăturile de vlagă după încheierea numărului viitor.

Timur Lame
paul@pcgames.ro



CU JOC FULL

HARDWARE - SOFTWARE - JOCURI PC & CONSOLE - LIFESTYLE

next